

CAAD 55
REVISTA PARA AVENTUREROS
ABRIL 2022
MEGA - INFORME 24 PÁGS.
ZEsarUX
Y LAS AVENTURAS DE TEXTO
ANÁLISIS A FONDO
The Secret Code
MYSTERY CITY
SOLUCIÓN
ESCAPE FROM M.O.N.J.A.S.
INFORME
BREVE HISTORIA DE LA AVENTURA
CÓMO SE HIZO
LA COZA DE LA POZA
COMENTARIO
BILLY MASTERS WAS RIGHT
Y ADEMÁS: CURIOSIDADES, RETAZOS, ERRATAS DEL LIBRO AD...

LIBROJUEGO

Ulrica

Juan Pablo Fernández del Río

Fernando Lafuente Clavero

EDITORIAL SUSEYA PUBLICACIONES

Estás a punto de viajar en el tiempo a una época remota en la que la barrera entre la realidad y la fantasía es difusa.

ULRICA, el librojuego, ya está aquí. ¡Conviértetete en la protagonista, toma decisiones y lucha contra el invasor!



okm.is/ulrica

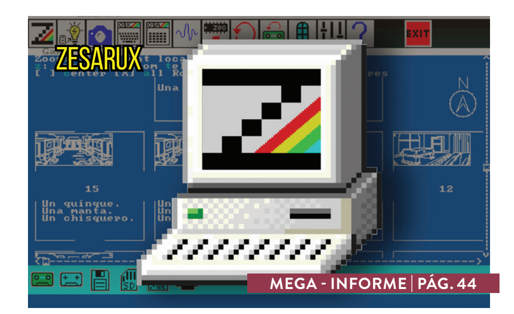


CAAD 55

REVISTA PARA AVENTUREROS

SUMARIO









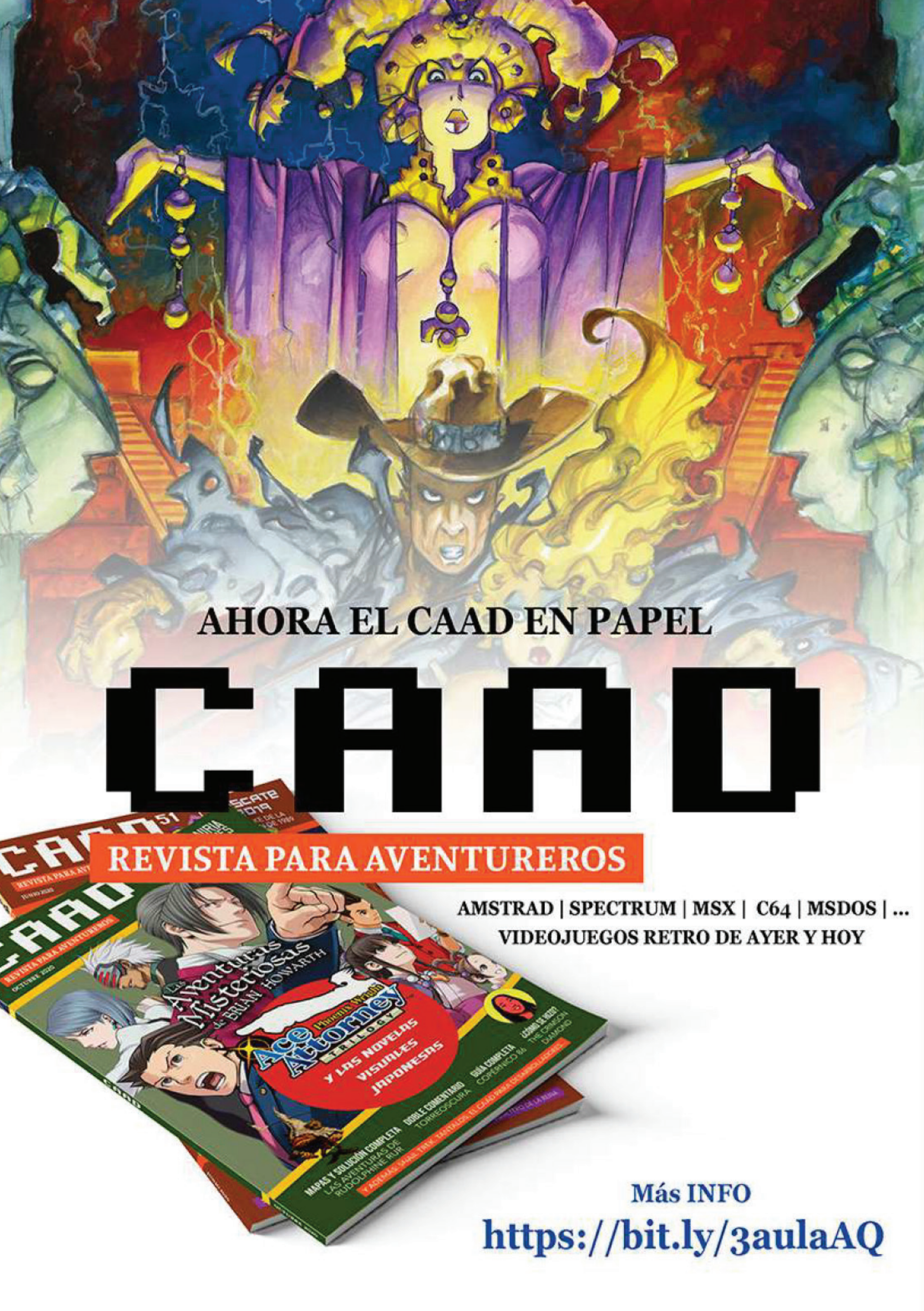






DAAD PARA SPECTRUM 128K

Sergio Chico porta el DAAD al ZX Spectrum 128K


AHORA EL CAAD EN PAPEL
CAAD
REVISTA PARA AVENTUREROS
AMSTRAD | SPECTRUM | MSX | C64 | MSDOS | ...
VIDEOJUEGOS RETRO DE AYER Y HOY
Más INFO
https://bit.ly/3aulaAQ



Estimado lector y aventurero:

Te doy la bienvenida a otro número del **CAAD**, la publicación aventurera, cuyos contenidos espero que disfrutes.

Tal como se anunció en la editorial del anterior número, contamos con varios nuevos colaboradores, que, si bien no han realizado sus aportes directamente para el **CAAD**, sí han autorizado la traducción de sus análisis para que alcancen a un mayor número de lectores. Agradezco pues a *MathBrush* y André Leão su amabilidad. Seguro que seguiremos contando con ellos en futuros **CAAD**.

Es posible que en este número encuentres alguna pequeña inconsistencia en el estilo. Estamos llevando a cabo un doble ajuste, al contar con dos nuevos maquetadores por un lado y reescribir el libro de estilo que uniformiza la apariencia de estas, tus páginas. Espero que sepas disculparlas, y te confirmo que para el 56 tendremos totalmente definido el estilo.

De hecho, demos la bienvenida a los dos bravos maqueto-diseñadores, *tranqui69* y *Belisario*, que han dado a este número del **CAAD** el aspecto con que luce. Carlos Cabezuelo va a tomarse un merecido descanso tras cuatro números diseñados en solitario, pero seguro que pronto volverá con más ganas aún, si cabe. De hecho, y como ejercicio de observación, te animo a que descubras quien es el maquetador de cada artículo. ¡Hay tres opciones!

Con la intención de extender el **CAAD** a nuevas formas de comunicación, hemos irrumpido en plataformas y redes sociales, estando disponibles ahora un servidor de Discord y una cuenta de Twitter del **CAAD**. Se tratará de cubrir todas las opciones posibles, para que sea más sencillo y cómodo ponerse en contacto con nosotros, porque recuerda: el **CAAD** lo hacen sus lectores.

Tenemos en este número una muy completa serie de secciones misceláneas que cuentan con contenido interesante, curioso, sorprendente o divertido. Han sido tituladas como la ya aparecida en anteriores entregas Retazos de la Aventura, pero también Curiosidades, Busca las diferencias y ¿Sabías que... ? También encontrarás el más extenso informe publicado hasta ahora, y otros interesantes artículos, pero no quiero robarte más tiempo. Como suelo decir... ¡pasen y vean!

Juanjo Muñoz



DAAD PARA SPECTRUM 128K

DAAD es un excelente motor para crear aventuras, y gracias a la extensión **Maluva**, se pueden añadir gráficos *bitmap* que son más manejables actualmente que los clásicos vectoriales. El problema es que para ello se requiere de una unidad de disco de acceso muy rápido, normalmente en forma de SD. Si no se dispone de ello, el intérprete de Spectrum está condenado a la sobriedad de los caracteres. Sin embargo, los modelos 128K nos dan una oportunidad de volver a tener imágenes sin necesidad de disco, pues para ello ha nacido el intérprete **ZxDAAD128**.

Creado con el excelente *ZxBasic* de *Boriel*, **ZxDAAD128** usa los bancos extra de memoria de los modelos Spectrum 128 y compatibles para almacenar gráficos *bitmap* en formato comprimido, los textos de la aventura y la fuente de texto para dejar más espacio libre al resto de elementos de la base de datos generada.

También implementa algunas extensiones de **Maluva** para cargar los gráficos comprimidos desde disco, y sobre todo, tener todavía más textos en memoria, gracias al *condacto* XMESSAGE.

El intérprete, por tanto, no soporta el formato estándar DDB, si no que usa uno específico. En la distribución se incluye la aplicación necesaria para generarlo, llamada **drb128**. También se incluye la aplicación **DCP** para comprimir las imágenes de pantalla y las aplicaciones **DaadMaker128** y **DaadMakerPlus3** —para construir el fichero TAP o los ficheros de disco para su distribución, respectivamente— con posibilidad de incluir una pantalla de carga.

El autor es Sergio Chico, también conocido como *Cronomantic*, quien ha comentado lo siguiente: «El intérprete tiene un precio... que me mandéis vuestras creaciones ;-). Es broma, el intérprete es gratuito y *open source* y espero que os pueda ser útil para vuestras aventuras». Podéis descargar su creación desde aquí:

https://github.com/cronomantic/



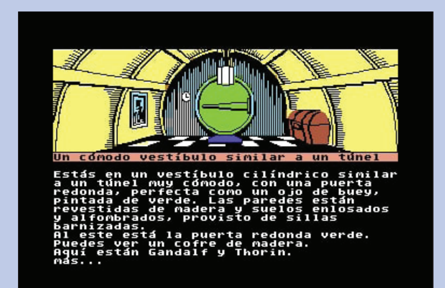
RUDOLPHINE RUR, EN ZXDAAD128

Quien no ha perdido tiempo en emplear el novísimo **ZxDAAD128** ha sido Dani Carbonell o *Dwalin*, que durante el mismo proceso de desarrollo del intérprete empezó a convertir su juego **Las aventuras de Rudolphine Rur**, creando una versión extendida del mismo que hace uso de la mayor memoria para mostrar gráficos *bitmap* cargados desde RAM y los textos de respuesta en su versión larga. No hay que dejarse engañar por los textos de las localidades, por defecto en versión corta, porque usando el comando DETALLES (D) veremos también la versión larga. Aquí está el enlace de descarga a las dos partes del juego, en formato TAP:

https://www.rudolphinerur.com/RUR_ZX_128.zip

THE HOBBIT, TRADUCIDO Y EN DAAD

Antonio Santos, que también responde como *SrHead*, está embarcado en una loable labor, que consiste en hacer un port de **The Hobbit** en español, respetando todo lo posible el original en inglés, pero con algunas licencias, como que todas las localidades vayan acompañadas de su gráfico. Tomando como base la versión de Commodore 64 en disco, los gráficos se han modificado, respetando el original para que ocupen 8 filas de caracteres (96px), aunque en la versión C64 se han redibujado para ocupar todo el ancho de pantalla (320px). Además, se incluye una barra de estado central que muestra una descripción breve de la localidad. Antonio indica lo siguiente: «Veronika Megler comentó en una entrevista que las descripciones y otros textos se copiaron directamente del libro, así que la traducción la estoy realizando confrontando los textos de la edición inglesa y de la tercera edición de *El Hobbit* publicada por la editorial Minotauro en 1986». En definitiva, se está respetando la obra original, dándole un aspecto tipo Aventuras AD al emplear para su desarrollo el **DAAD** con las mejoras añadidas por *Uto*. El objetivo es sacar versiones para todas las máquinas soportadas por el **DAAD**, y si se obtiene ayuda externa, también para Oric. A finales de este 2022 está previsto que el proyecto quede completado.





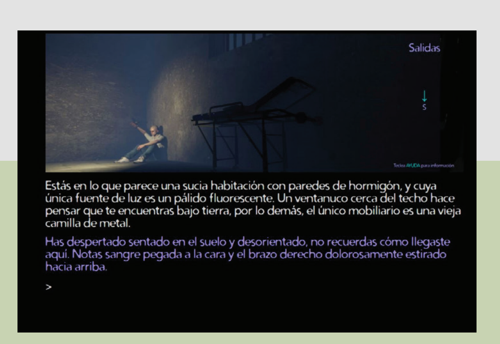


PREMIOS ZX ONLINE 2022

ZX Online es una distribuidora rusa de videojuegos *amateur* para ZX Spectrum, que organiza un concurso en varias categorías con loables objetivos, como brindar a los fanáticos del ZX Spectrum la oportunidad de evaluar los juegos que se lanzaron en 2021 o aumentar la popularidad de los autores y sus productos entre los *fans* de las plataformas retro. Dos aventuras españolas han ganado el primer premio en dos categorías distintas. Por una parte, **The Doom of the Pond**, la versión en inglés del juego de Furillo Productions **La coza de la poza** ha ganado en la categoría de Mejor Argumento, mientras que **El Experimento**, obra de EJVG, o Edu Villagal, se ha llevado el galardón de Mejor Aventura de Texto.

Edu ha mencionado al respecto: «Bueno, no había demasiada competencia, pero aun así...»



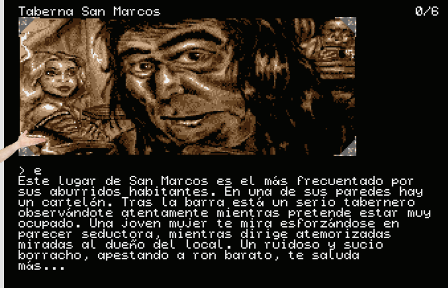


EL EXPERIMENTO, AHORA EN ADVENTURON

Y, por cierto, a lo largo de este año se publicará la versión **Adventuron** de **El Experimento**, que hasta ahora sólo estaba disponible para Spectrum. El desarrollo será muy parecido al original, aunque con textos más largos, alguna mejora en el argumento, y sobre todo con los gráficos desarrollados por L. M. Pérez con *Unreal*, que mejoran mucho la ambientación. Esa mejora en los gráficos además permitirá dar un enfoque más visual a algunos puzles. De momento, si alguno no puede o no quiere esperar, tiene la versión Spectrum en

https://ejvg.itch.io/el-experimento





COZUMEL PARA ATARI ST CORREGIDO

La versión Atari ST que se puede descargar en variados sitios de Internet la he localizado con dos atributos de fecha, uno de 1996 y otro de 1998, pero ambos tienen el mismo problema: Hay una corrupción en los gráficos, donde varias imágenes aparecen troceadas y sus partes mezcladas. Ya hace años, cuando estaba documentando mi libro sobre Aventuras AD, me percaté de ese fallo y empleé la versión Amiga para las capturas de pantalla. ^*Morgoth*^ me comentó el problema privadamente y también públicamente en el grupo de Telegram RetroAventuras. Le respondí que habría que esperar a que alguien hiciese un nuevo volcado o corrigiese la versión existente, y rapidísimamente, Juan José Torres se encargó de ello explicando su labor del siguiente modo: «Ha sido tan fácil como extraer los DAT de la imagen del disco de Amiga e insertarlas en el disco de ST pisando las originales. Los gráficos de 16 bits se creaban a partir de Atari ST, y aunque había que hacer una operación de conversión de índices en para la versión de PC, la versión de Amiga utilizaba el mismo DAT que la de ST sin ningún tipo de alteración». Es posible descargar la versión corregida desde este enlace:

http://www.caad.es/fichas/cozumel-version-atari-st-con-graficos-corregidos.html

EL CORAZÓN DE SCOTT ADAMS

Scott Adams, el legendario fundador de Adventure International, nos dio un susto a primeros de noviembre del 2021, días antes de su cumpleaños, cuando tuvo que ser hospitalizado por una arritmia cardíaca. Afortunadamente, tras serle implantado un marcapasos, tenemos ahora el primer paso hacia el **Scott v2.0**.





GRÁFICOS RETRO CON *MULTIPAINT*

Gracias a herramientas como el **Maluva** de *Uto* resulta relativamente sencillo incorporar gráficos de mapa de bits a nuestras creaciones aventureras, así que el siguiente paso consiste en desarrollar los citados gráficos. Para evitar el suplicio de emplear las máquinas originales, se creó el editor gráfico *Multipaint* gracias a Tero Heikkinen, también conocido como *Dr. TerrorZ*. Disponible para Windows, Linux y MacOS, permite crear ilustraciones con las limitaciones de color de una serie de ordenadores de 8 bits, e incluso un par de 16 bits, como son los Commodore 64, Commodore Plus/4 (Hires y multicolor), ZX Spectrum, ZX ULAplus, MSX 1, Amstrad CPC (modos 0 y 1), Sinclair QL y Atari ST en baja resolución. Puedes descargarlo y consultar más información desde su página:

http://multipaint.kameli.net/

TARJETA VIRTUAL DEL CAAD

Habrá quien recuerde con cariño la arcana tarjeta de socio del **CAAD**, primero en aluminio anodizado y luego en plástico, esta última con un excelente diseño de Paco Zarco. Nuestro bravo maquetador *tranqui69* ha ido un paso más allá y ha combinado ambos diseños, a la par de crear un servicio *internetero* que te permite recrear virtualmente tu añeja tarjeta o crearte una nueva, si quieres formar parte de la gran familia del **CAAD**.

https://caad.increibleperoincierto.com/tarjeta



PUNYINFORM 3.6 DISPONIBLE

Nos confirma Fredrik Ramsberg (@FRamsberg) que la versión 3.6 de **PunyInform** está lista, con pequeños cambios, correcciones y otras mejoras. Desde la previa versión 3.5 incluye soporte para conversaciones controlables mediante opciones de un menú. Podéis ver la lista completa de cambios en:

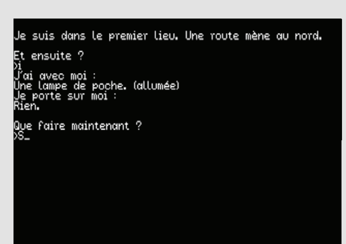
https://github.com/johanberntsson/PunyInform/releases

MSXDAAD 1.5 DISPONIBLE

Nos confirma *NatyPC* (a quien entrevistamos en el **CAAD 51**) que la versión 1.5 de su intérprete del **DAAD** para MSX2 (¡y MSX2+!) está disponible. Incluye toda una serie de mejoras, como en tamaño y gráficos, corrección de pronombres en inglés, implementación parcial del contacto INPUT y corrección de problemas con los *condactos* RAMLOAD, INKEY, ISDONE / ISNOTDONE, COPYFO, TIME y WINDOW. Podéis descargarlo aquí mismo:

https://github.com/nataliapc/msx2daad/releases

DAAD READY 0.5 ESTÁ… *READY*



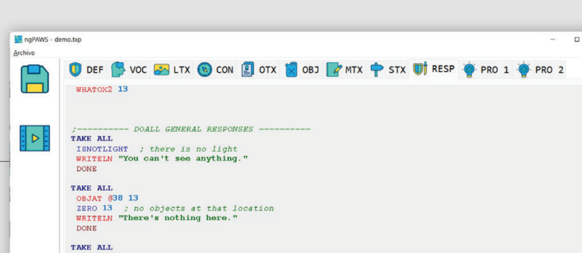
Gracias a *Uto*, tenemos una nueva versión de su paquete de utilidades para el **DAAD**. Entre otras cosillas, añade soporte de francés (similar al de portugués y alemán) gracias a la colaboración de Hugo Labrande, e intérpretes de MSX2 y VGA256 mejorados, al igual que **Maluva**, la utilidad para incluir gráficos ***bitmap*** en máquinas de 8 bits. La descarga, en su página:

https://www.ngpaws.com/downloads/DAAD/DAADReady/

LANZADA LA VERSIÓN 2 DE NGPAWS

Y mencionando a *Uto*, está disponible la versión 2 de este sistema de creación de aventuras realizado por tan prolífico programador. Emplea un lenguaje muy similar al **Quill** o el **PAWS**, funciona en navegadores actuales y cuenta con grandes capacidades de ampliación mediante *plugins* en javascript y CSS.

https://github.com/Utodev/ngPAWS







EL RETORNO DEL MONO

Ron Gilbert, —famoso por su saga de aventuras gráficas *Monkey Island*, protagonizadas por el impronunciable proto-pirata Guybrush Threepwood— tras un largo paréntesis y dos años de desarrollo en secreto, acaba de anunciar una nueva parte: **Return to Monkey Island**. Como lo anunció en su blog el 1 de abril, se tomó a pitorreo, por eso tres días después publicó un vídeo dando a conocer la web oficial:

https://returntomonkeyisland.com

jDAAD, LO ÚLTIMO DE *UTO*

Como primicia CAADiana (salvo que él lo saque antes por Twitter) tenemos el último proyecto *parseril* de *Uto*: ¡un intérprete javascript de **DAAD**! De momento ya es funcional, en un estado muy embrionario, pero capaz de mostrar algo, como el efecto de borde para comprobar el *condacto* BORDER.

Hello world!!!

¡EXCLUSIVA!

Por ahora faltan muchas cosas, para empezar, el *parser*, pero también el lector de órdenes del jugador, parte del bucle principal de **DAAD**, rutinas de carga…

Aunque puede mostrar texto, aún no impide el corte de palabras, ni soporta tildes y otros caracteres, mas conociendo a *Uto* y su velocidad de desarrollo, cuando leas esto ya debe haber una versión funcional en pruebas.

Al respecto, ha manifestado que «mi idea es que tenga aspecto retro, por mucho que sea javascript, ya que va a ser con resolución de 320x200 como en PC (aunque ampliada gracias al navegador), pero las imágenes podrán ser *true color*. El desarrollo consiste en ir copiando funciones del código de **PCDAAD** y pasarlas a javascript, vamos, que tampoco es que sea algo que se hace de cero, aunque claro, todo lo que es la "salida de vídeo" hay que cambiarlo».

Igual empezó **PCDAAD**, y en unas semanas ahí estaba…

En un lugar de la Mancha, de cuyo nombre no quiero ac
o rdarme, no ha mucho tiempo que vivma un hidalgo de
l os de lanza en astillero, adarga antigua, rocmn fla
c o y galgo corredor. Una olla de algo mas vaca que c
a rnero, salpicsn las mas noches, duelos yquebrantos
l os sabados, lantejas los viernes, algzn palomino de
 aqadidura los domingos, consumman las tres partes d
e su hacienda. !!!

LA MÁQUINA DEL TIEMPO DE SEQUENTIA SOFT

La más reciente creación de Fran Kapilla a través de su sello Sequentia Soft es **The Time Machine**. Se trata de una novela visual o aventura por opciones para ZX Spectrum realizada con la herramienta **MuCho**, basada en la película de 1960 (conocida en España como *El tiempo en sus manos*) y disponible en dos versiones idiomáticas, español e inglés.

https://sequentia-soft.itch.io/the-time-machine-spectrum



NUEVA VERSIÓN DE **OZMOO**

Ya se encuentra disponible la versión 9 de este intérprete de máquina-Z en modo texto para Commodore 64 (y también para 128, Plus/4 y MEGA65) realizado por Johan Berntsson y Fredrik Ramsberg. Esta nueva versión soporta juegos z1, z2 y z7.

https://github.com/johanberntsson/ozmoo

INFORM + TWINE = TEXTURE

¿Qué hay entre los sistemas de creación **Inform** y **Twine**? Eso mismo se preguntaban Juhana Leinonen y Jim Munroe, y para encontrar la respuesta desarrollaron una nueva herramienta de creación que han llamado **Texture**, basada en la selección de palabras, lo que la hace apropiada para las pantallas táctiles de teléfonos y tabletas y también para navegadores web. El desarrollo de un juego es totalmente visual, sin código y directamente en el navegador. Desde su página se puede acceder a obras ya creadas con el sistema, al mismo entorno de desarrollo, información sobre los autores e incluso a un tutorial en vídeo.

https://texturewriter.com



LA **ORIGINAL EN NGPAWS**

CiberSheep ha realizado una adaptación de **La Aventura Original** de Aventuras AD empleando el **ngPAWS** de *Uto*. Es casi totalmente fiel al original, valga la redundancia, y además une las dos partes de que se componía el juego en una única aventura, añadiendo el práctico comando AYUDA al inicio del juego, para saber cómo desenvolvernos. Podéis jugarla aquí: https://cibersheep.github.io/Adaptacion-de-la-Aventura-original-ngPAWS/



DREAM WALKER, DE GARETH PITCHFORD

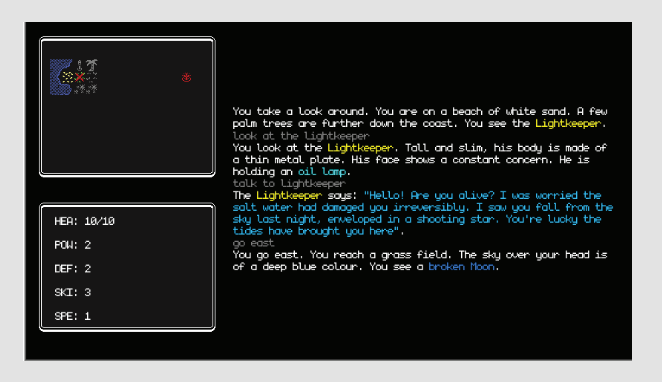
Gareth Pitchford, autor del libro recopilatorio *Twilight Inventory*, y más conocido por Twitter como *ZX Spectrum Adventurer* (@ZXadventurer), ha lanzado **Dream Walker**, una aventura en tres partes para Spectrum 48K y Amstrad CPC (en CP/M) hecha con el **PAW**, ¡y está trabajando en versiones para otros ordenadores! Recomendable el descargarla y probarla desde:

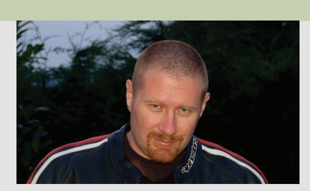
http://8bitag.com/games/dream.html

LUNARROTA DISPONIBLE EN ESPAÑOL E INGLÉS

En el **CAAD 51** mencionamos el trabajo que estaba llevando a cabo Luis Mª Serrano con su aventura **Lunarrota**, y por fin está disponible. Cuesta 2,99 dólares estadounidenses, o más, si crees que el trabajo lo merece, y puedes conseguirla aquí:

https://luis-s.itch.io/lunarrota

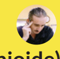




MÁS TRISTES DESPEDIDAS

Si en el anterior **CAAD** tuvimos que lamentar la desaparición de Clive Sinclair (entre otras muchas cosas, creador del ZX Spectrum) y de John Wilson (responsable de Zenobi Software), ahora tenemos que hacer lo propio con Andy Remic, autor aventurero, cineasta y colaborador de Clive Townsend, que nos ha dejado con tan solo 50 años de edad.

CURIOSIDADES



INVESTIGA: Juanjo Muñoz (@Juanjoide)



¿Recordáis que ya en el **CAAD 51** se habló acerca de ilustraciones que son empleadas para diferentes obras, especialmente libros y videojuegos?

Se mencionaron los casos de la **Espacial**, ambos **Game Over** y algún otro, así como sus coincidencias con libros de ciencia ficción, especialmente de **George Alec Effinger**, y con portadas de *CIMOC*. Ve corriendo a repasarlo, **está en la página 14.**

Pues bien, a un nivel más modesto, teniendo en cuenta la pequeña distribución que tienen los títulos aventureros, nos encontramos con un caso análogo.



Pongámonos en antecedentes: En 2020, **Rogério Biondi**, (brasileño y aventurero de bien, autor además del completo informe sobre aventuras en portugués aparecido en el **CAAD 54**) lanzó su aventura **Mystery City**, y él mismo nos cuenta en su página de ***itch.io*** que «he creado este juego solo por el gusto de hacerlo, y espero que disfrutes jugando tanto como yo lo hice al diseñarlo y desarrollarlo».

El juego tiene una edición física que envidiarían lanzamientos comerciales. Os remito al comentario aparecido en este mismo **CAAD**, pero baste decir que la caja del juego, de un tamaño apenas mayor que una cinta de audio, contiene un maletín donde podemos encontrar no solo el manual (remedando un diario) y el soporte del juego (en disco *SD*) sino también toda una serie de añadidos, como un juego de cartas, minidados, una pistola, el mapa de la ciudad... en fin, algo completísimo, y para darle más empaque, **Rogério** quiso contar con una carátula apropiada.

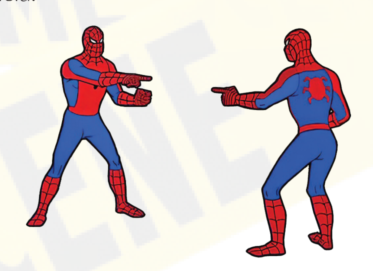
Contactó a través del portal *Fiverr* con **Stephen Gilliam** (https://www.fiverr.com/stephengilliam) quien por un precio asequible crea ilustraciones tipo póster de cine. El problema es que **Stephen** aparentemente toma imágenes preexistentes, las combina, les aplica filtros y crea su obra, y en ocasiones las imágenes pueden no ser libres, lo que parece ser el caso del detective que tenemos en primer plano.

Efectivamente, en el portal *Alamy*

podemos encontrar la fotografía original, realizada en 2009.

El autor de la misma fue un británico identificado como *tdbp* (https://www.alamy.com/private-detective-lighting-a-cigarette-film-noir-style-image179939455.html), y que aparentemente responde por **David Sutherland**. Por cierto, una vez informado **Rogério** de todo esto, no perdió tiempo en registrar el uso de la imagen, pagando la tarifa correspondiente. ¡Bien hecho!

Y ahora es cuando empiezan las coincidencias. Gracias a las labores detectivescas de *Belisario*, uno de los bravos maquetadores del **CAAD**, nos enteramos de que la imagen fue empleada en dos libros que se publicaron en 2016 con una semana de diferencia.



Se trata de la edición española de *Falcó* de **Arturo Pérez-Reverte**, y una edición recopilatoria de cuentos de **Manuel Vázquez Montalbán** titulada *Carvalho indaga*, publicada en Italia.





Pero no acaba aquí el tema, porque tirando un poco más del hilo, resulta que un año antes de la aparición de esas dos publicaciones se empleó también para *Réquiem alemán*, obra de **Philip Kerr**... y para acabar de redondear la historia, nada menos que en 2011 fue portada de otra novela de misterio, esta vez en inglés, concretamente *Stakeout*, de **Parnell Hall**.



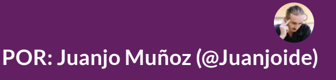


Localizado el origen del detective, ahora falta ver de dónde ha salido la chica... y aunque tenemos disponible una imagen del detective con una fémina, no parece ser la misma.

¡El misterio sigue!



AD-NÉCDOTAS





La silla de ruedas de Juanma, o el orden de los factores sí altera el producto.

En los tiempos de la creación de **Los Templos Sagrados** y en la segunda sede de Aventuras AD —ubicada en Mislata y empleada a la sazón como vivienda por Juan Manuel Medina, el segundo programador que tuvimos— la actividad programatoria se llevaba a cabo en el comedor del lugar, donde los diversos ordenadores estaban repartidos en varias mesas junto a las paredes, dejando libre el espacio central.

Juanma se desplazaba de uno a otro mediante una hábil patada a la mesa o pared más próxima, que le propulsaba a su destino gracias al empleo de una silla con ruedas al extremo de sus patas, maniobra que realizaba con fruición.

Dado que **Templos** contó con la colaboración de Juan Luis Cervera como programador adjunto, él se encontraba allí cuando un airado vecino le cuestionó acerca del terrible sonido que cruzaba la habitación repetidamente.

Juan Luis se quedó cavilando unos instantes y replicó:

—Ah, eso debe ser por la silla de ruedas.

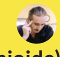
Mudó el ademán del vecino iracundo, que se despidió tartamudeando disculpas, quedando claro que no es lo mismo una silla de ruedas que las ruedas de una silla.

La primera sede de Aventuras AD, libre de vecinos susceptibles al ruido de las sillas.



EL LUGAR DEL CRIMEN. La segunda, y desordenada, sede de Aventuras AD. Al fondo podéis ver un póster impreso del Jabato y, en la ventana, encontramos a 'Calceto', el personaje de AD que nunca vió la luz (el balcón tenía toldo).

RETAZOS DE LA AVENTURA



POR: Juanjo Muñoz (@Juanjoide)







Carlos Cabezuelo, que hasta ahora había lidiado en solitario con la ingente labor de maquetar el **CAAD**, consigue sacar tiempo para cosas como trabajar, comer, respirar… y hacer algunos remedos de portadas de revista con temas actuales, como esta *Micromanía* de la Segunda Época, con sus páginas tamaño sábana.

Y hablando de revistas, *tranqui69* hizo lo propio con aquel mítico *Súper POP* quincenal que facilitó la labor de forrar carpetas de adolescentes durante casi 35 años. Titulares estremecedores, por cierto.

Si te gustó la Aventura Original, por su contenido, su calidad y su adicción, prepárate porque llega Javato, la última producción de aventuras Dinamic que cuenta con este singular personaje del comic.

La aventura, como es de suponer, ha sido realizada con el sistema de desarrollo de aventuras AD y tiene como novedad, respecto a anteriores lanzamientos, la posibilidad de elegir qué personaje es el que vamos a controlar durante el juego. De momento no os podemos decir mucho más, salvo que los gráficos (para algunas versiones digitalizados) son fabulosos.





Jabato apareció en la sección «Actualidad» de la revista *Amstrad-Sinclair Ocio* nº 8, de octubre de 1989. Se mencionó el juego en esta original reseña, confundiendo Aventuras Dinamic con Aventuras AD y dando un nuevo nombre al juego. Un lector ocasional podría confundirse con facilidad, sobre todo porque el logo de ambas compañías es el mismo, pero una revista profesional debería tener claro que año y pico antes de publicar esa reseña, Aventuras Dinamic desapareció y se creó Aventuras AD. Independientemente de eso, lo más sangrante es el modo de escribir el nombre del juego. Se puede añadir que desconocer al personaje ya tiene delito, pero fallar en la misma palabra, y dos veces...



El JABATO



Ricardo Oyón sucumbió a uno de los muchos desafíos que se plantean en Twitter, concretamente a uno donde has de dibujar a seis caracteres que te propongan. Yo le sugerí el Jabato, y Ricardo tuvo la amabilidad de escuchar mi propuesta. Ahora, podéis ver aquí su representación existencial del Jabato, directamente desde el inicio de su aventura homónima.









Quien nos deja sin palabras con su ocurrente viñeta sobre Lovecraft y una llamada, al parecer de Cthulhu, es Zack Morrissette, identificado como @Zacksploitation en Twitter.

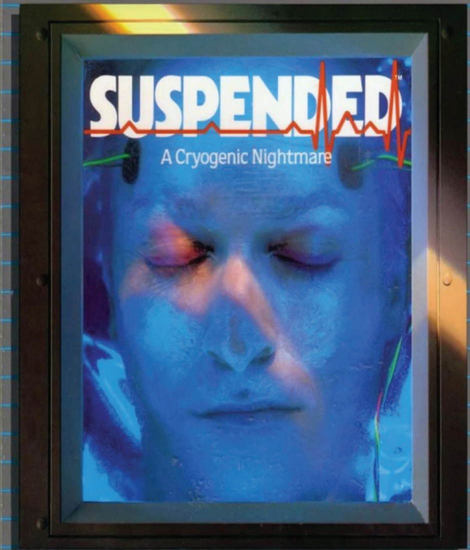
¡No dejéis de ver sus otras creaciones!



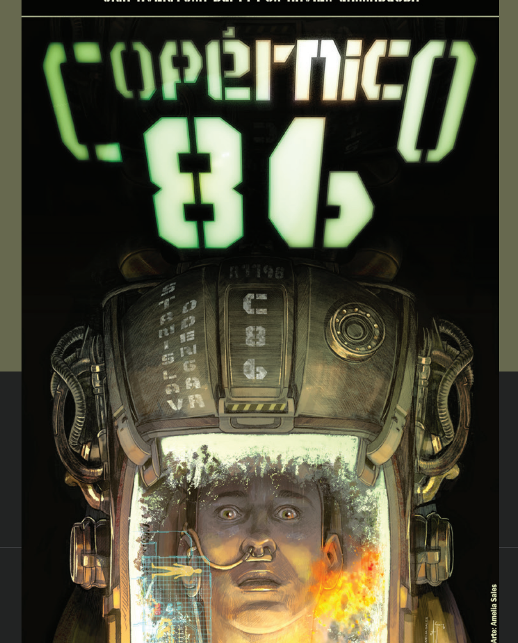
BUSCA LAS DIFERENCIAS



POR: Juanjo Muñoz (@Juanjoide)







La inspiración puede venir de muchas fuentes y provocar que una creación pueda tomar muchas formas... aunque en ocasiones sean parecidas. Como ejemplo de ello se pueden buscar las diferencias —o los elementos comunes— entre las carátulas de estas tres aventuras: **Suspended**, **Hibernated** y **Copérnico 86**.



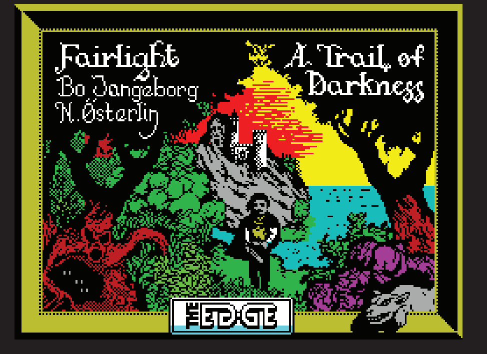


Daniel Querol es un veterano aventurero que realizó varios juegos para Spectrum con el **PAW** hace tres décadas, bajo su nombre o el de Danisoft. Desarrolló por ejemplo una traducción de **Hampstead** que denominó **Bienvenido a Hampstead**, pero algunas de sus obras tienen demasiadas similitudes con otras, lo cual resulta innegable en el caso de **Alicia en el País de las Maravillas**. Si bien emplea el mismo título que el conocido texto de Lewis Carroll, usado previamente por otra aventura publicada por *Microhobby* y creada por Luis Enrique Juan, ello no es cuestionable en absoluto. Sí lo es en cambio que use la misma pantalla de presentación con un efecto de reflejo. Otro ejemplo sangrante lo tenemos con su aventura **La Caverna del Dragón de Bronce**, cuya pantalla de presentación es la de **Fairlight II**.



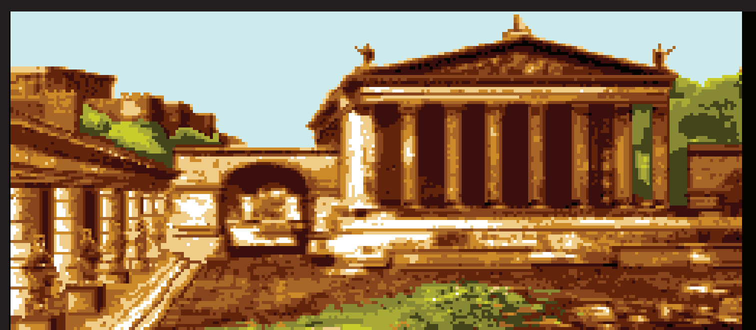
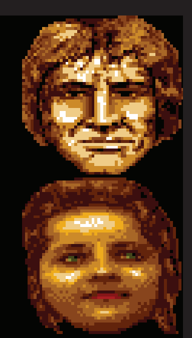






El **Jabato** en versión PC solo se distribuyó oficialmente en versión CGA. La versión EGA, que es la más extendida en Internet, fue distribuida directamente desde el **CAAD**, pero hay una diferencia más entre ambas versiones, aparte de la tarjeta gráfica en que funcionaban. La versión EGA, —así como las de Atari ST y Amiga, que son idénticas— tienen un pequeño cameo de Eva Samitier, secretaria y probadora alfa de Aventuras AD, en el papel de la joven vestal. Sin embargo, en la versión CGA el gráfico de la vestal es una ilustración realizada por Paco Zarco, como el resto de personajes del juego.



Estás frente a la Casa de las Vestales, bello edificio de corte clásico que da cobijo a éstas sacerdotisas. Hay una Vestal que te mira sorprendida.



Estás frente a la Casa de las Vestales, bello edificio de corte clásico que da cobijo a éstas sacerdotisas. Hay una Vestal que te mira sorprendida.

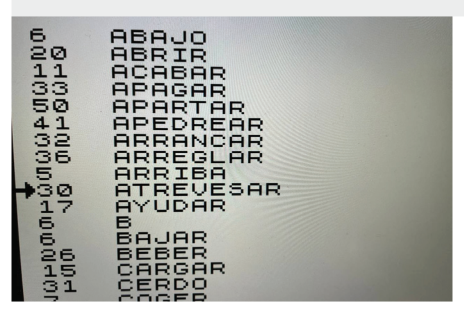


¿Sabías que...



POR: Juanjo Muñoz (@Juanjoide)

... en la aventura **Don Quijote**, el verbo «atravesar» está escrito como «atrevesar»?



Mientras hacía conversiones a MSX de juegos creados con **GAC**, *FX* se dio cuenta de este dato echando un vistazo a la tabla de verbos, aunque esa particularidad solo se encuentra en la primera parte del juego. *Uto*, con su habitual perspicacia y sapiencia, manifestó que se trata de «un neologismo ochentero, que significa atravesar atrevidamente».

... el RPG **Los amores de Brunilda** iba a ser originalmente una aventura de texto para PC escrita en **NMP**?

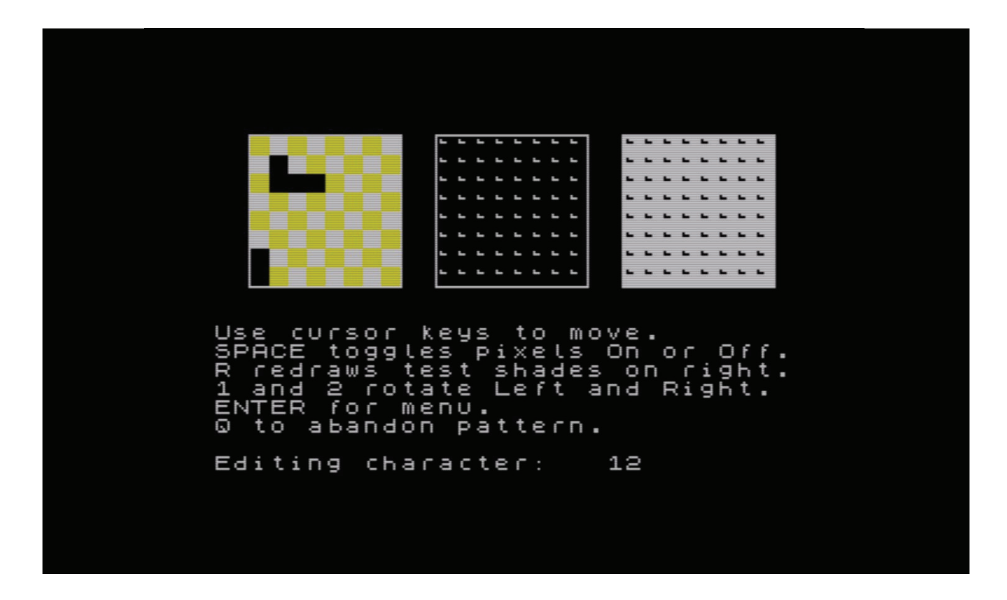


Los mismos autores nos lo cuentan en la web del juego (http://retroworks.es/php/game.php?id=11): «Este juego surge de un guión confeccionado en 1994. Ese guión original se empezó a programar como Aventura Conversacional para PC con el *parser* **NMP**, y aunque llegó hasta estados muy avanzados de desarrollo, no se llegó completar, y pasó a dormir en una carpeta durante muuuuuchos años. Posteriormente se barajó reprogramarlo y publicarlo como la conversacional que estaba planeado, primero en CEZGS y luego en RetroWorks, pero al comenzar el desarrollo en RetroWorks se decidió adaptarlo al sistema de juego que tienes entre tus manos».

¿Veremos algún día ese trabajo previo, aún sin finalizar?

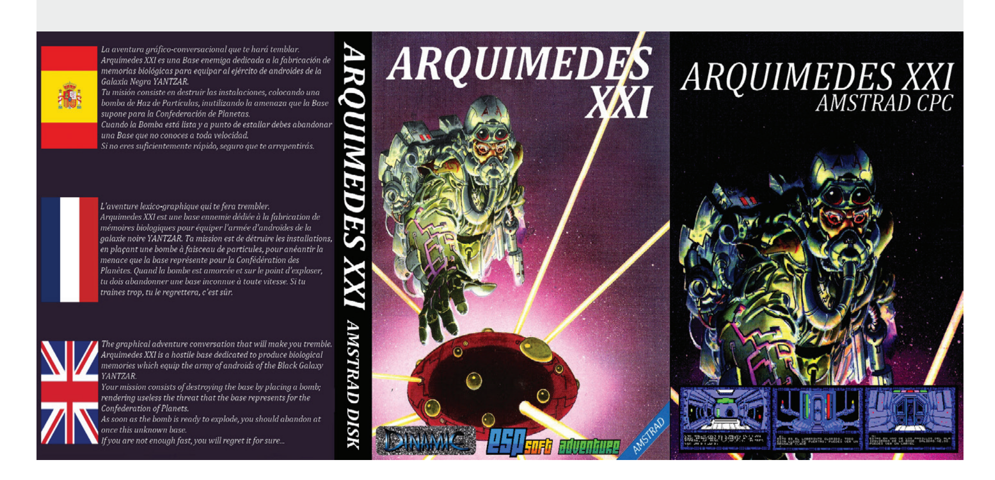
... todas las versiones de **DAAD** usan exactamente la misma tipografía de 6x8 puntos?

En CPC, PC, C64, etc. se muestra en una cuadrícula de 8x8, por lo que las letras quedan separadas. En MSX y ZX sin embargo, se muestra sobre una cuadrícula de 6x8, por lo que las letras van más juntas. *Uto* lo ha confirmado mientras modificaba la tipografía para reemplazar los caracteres necesarios para otras lenguas, y ha comentado al respecto: «Hasta ahora no me había fijado en lo espaciadas que están las letras en todos los ordenadores menos MSX y ZX, hasta el punto de que pensaba que era otro *font*, parecido, pero otro, porque al verlo no parecía el mismo (ahora sé que es por el espaciado). Con el **GCS** de **SINTAC** que retoqué se pueden hacer unos sets de caracteres de 8x8 estupendos para esas máquinas, por no hablar de que le pueden *robar* a **PAW** todos los suyos».



Sin embargo, en el programa **DG** (diseñador de caracteres del **DAAD**) de las versiones de 8 bits se permite diseñar caracteres de ocho columnas, aunque en MSX y ZX solo se muestren seis. Pedro Fernández nos explica el porqué: «El motivo es que en los gráficos vectoriales de ZX puedes usar un comando TEXT para incrustar texto en ellos. Curiosamente, en este modo sí se usan rejillas de 8x8. En realidad, más que para textos (que también) está pensado para introducir bloques de 8x8 dibujados "a mano", como en los UDG tradicionales del ZX, ya que **DAAD** carecía de un modo *freehand* similar al de **Quill**».

... los chicos de ESP Soft Miguel Ángel Silva (*MiguelSky*) y Markus Hohmann (*DevilMarkus*) realizaron en 2011 una conversión del título de 1986 **Arquímedes XXI**, original de *Egroj*, para Amstrad CPC?



Añadieron la pantalla de carga realizada por *Litos* y *SyX* así como una conversión de la melodía de inicio compuesta por *PulkoMandy*, además de incluir otra durante el juego obra de *Fenyx Kell*. Sin embargo, lo más destacable es que gracias a *voXfReaX* y *PulkoMandy* el juego se tradujo al inglés y al francés. No contentos con eso, en 2015 se añadió el alemán por el buen hacer de *MaV*. Cada una de esas versiones idiomáticas pueden ser seleccionadas desde el menú de carga.



Podéis descargar el juego desde aquí:

https://www.amstrad.es/externo/espsoftgames/arquimedesxxi/arquimedes-xxi_cpc.zip

Y las instrucciones están aquí:

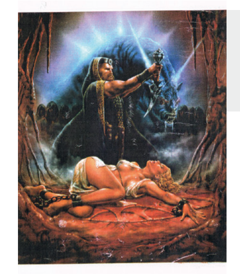
https://www.amstrad.es/externo/espsoftgames/arquimedesxxi/axxi_instrucciones_cpc_esp.pdf

... el nombre original o de trabajo con el que se inició el proyecto que acabó conociéndose como **La Aventura Espacial**, era «Legión Cósmica»?



... mientras paseas por las grutas de Morona en la aventura **Jabato**, el enano Maluva de **La Aventura Original** hace un cameo lanzándote un hacha?





... la carátula de **Templos Sagrados** originalmente era la de **Cozumel**?

El equipo gráfico estaba trabajando en ella cuando Víctor Ruiz, de visita en la sede de Aventuras AD, preguntó si se trataba del siguiente juego... ¡ya que no era la de **Cozumel** para la que ellos estaban preparando cajas!

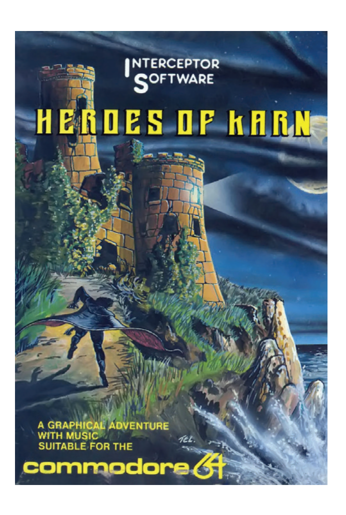
... que la aventura de Bieno Marti **El Prisionero** tiene una respuesta diferente en cada versión (C64, ZX y CPC) cuando tecleas XYZZY?

Además, según confirma *Rockersuke*, faltó muy poco para que saliese una edición física... ¡en disco de vinilo! El proyecto se quedó en el aire porque la idea de Bieno era que el disco incluyese las tres versiones, pero al hacer pruebas, por una causa u otra, sólo la de Spectrum cargaba bien.



... la aventura de Interceptor Software **The Heroes of Karn** de 1983 para Commodore 64 ya tenía música?

Realizada por Chris Cox, se trataba de versiones de música clásica y barroca. Otro dato curioso es que la aventura también se publicó en francés en 1984.

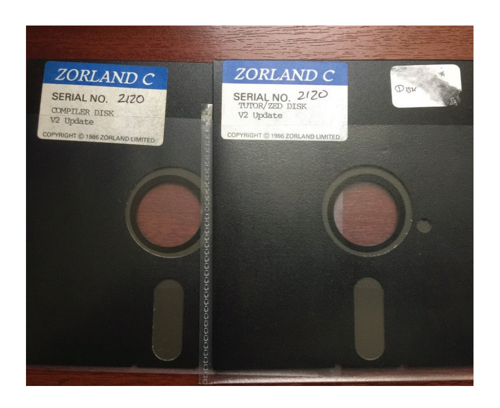


... Javier San José, autor de los *parsers* **SINTAC** y **VisualSINTAC** tiene un modo muy ordenado de programar?

El mismo *Uto*, autor del *parser* **NMP**, admiró su limpio y comentado estilo. La razón de ello la desvela el propio Javier: «Yo siempre he sido muy ordenadito, pero por un motivo: mi memoria es de menos de 1 bit... y si no documento, ordeno o clasifico todo, luego no podría encontrar o entender nada».

... el lenguaje C de Zorland existe realmente?

El ubicuo *Uto* nos cuenta lo siguiente: «Por curiosidad, para aquellos que como yo dudábamos de que el Zorland C al que hace referencia el compilador de **DAAD** existiera, Pedro (*Rockersuke*) ya nos puso sobre aviso de que efectivamente Zorland C no era una manera de llamar a un Borland C pirata...» Efectivamente, y como podemos ver en esta imagen tuitera de @smbthomas, existir existe... e incluso parece que Borland les hizo cambiar su nombre a Zortech.



¿Sabes algo que los demás no saben? ¿Conoces los misterios del mundo aventurero? ¡Contacta con nosotros y publicaremos tus secretos más oscuros!



~~ERROTAS~~ ~~ERRITAS~~ ~~ERRUTAS~~

ERRATAS del libro AD

Por: Juanjo Muñoz

La perfección no existe, o existe hasta que miras con más atención. Ello es aplicable a casi cualquier cosa, pero aquí vamos a detallar las erratas localizadas hasta ahora en la magna obra *AD: Una aventura contada desde dentro*, el título realizado por un servidor donde se narró la historia de las aventuras de texto y de Aventuras AD, la única compañía española que se dedicó exclusivamente a la creación de ese tipo de juegos.

Repasemos primero unos cuantos datos sobre el libro: La encuadernación es de cartoné cosido con hilo, con cubierta (ilustrada doblemente por Paco Zarco) e interior a todo color. Cuenta con una extensión de 240 páginas, las dimensiones son 16,5x24,5 cm, y se publicó el 28 de noviembre de 2019.

El 19 de diciembre del mismo año apareció la edición especial, que añadía una serie de cosillas junto a una caja donde incluirlo todo, como un certificado numerado (al tratarse de una edición limitada), una lámina con la ilustración original de Paco Zarco empleada en la contraportada, y sobre todo, el Archivo de Soluciones, un libreto donde se incluye la solución a todas las creaciones del sello valenciano.

En el momento de escribir estas líneas todavía quedan ejemplares de ambas ediciones, y por si quieres hacerte con alguna, aquí tienes los enlaces a la editorial:



https://www.heroesdepapel.es/product.php?id=112



https://www.heroesdepapel.es/product.php?id=113

Acabada la fase de promoción editorial, volvamos al tema del artículo, en el que no se van a considerar como erratas las combinaciones de color fondo/tinta de ciertas páginas, que dificultan la lectura, ni el minúsculo tamaño de la tipografía en pies de foto, que ese es otro tema. Vamos ahora con las erratas en sí, por orden de aparición en el libro. Se menciona también al ávido lector que la localizó si no ha sido un servidor, así como el posible origen del fallo.

Empezamos pronto, en el mismo índice, pues en la página 7 no se indenta ni se incluye el capítulo 8.6 de **Los Templos Sagrados**, en la segunda línea. El agudo observador que localizó esto fue *Mikes*, compañero del foro *Va de Retro*. Debo reconocer para mi vergüenza y escarnio, que no repasé el índice en ningún momento. En mi inocencia perdida, no pensé que se fuera a meter el remo justo ahí. A ver si voy aprendiendo...

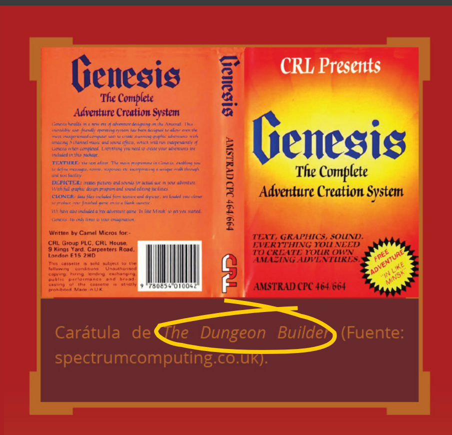
Juan José Torres ha localizado varias erratas con su vista de halcón. La primera se encuentra en la página 14, séptimo renglón, donde aparece «tuve» en lugar de «tuvo».

frame. Un *mainframe* era un ordenador grande, potente y costoso, usado principalmente por una gran compañía o universidad para el procesamiento de gran cantidad de datos, que contaba con varias terminales de acceso remoto y que tuve su auge durante las décadas de 1960 y 1970.

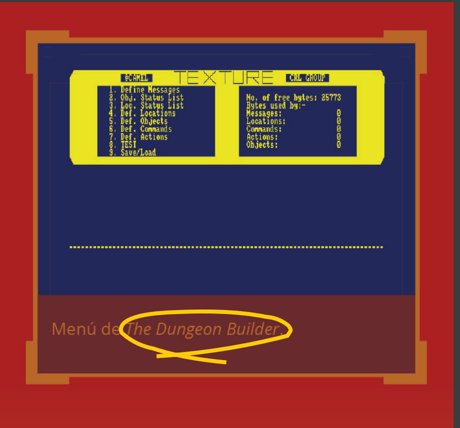
Sergio, del canal *RetroAventuras* de Telegram también es un localizador múltiple. La primera está en la página 21, sexta línea por abajo, donde dice «aventura» y debe decir «aventurera».

cial, originándose un auténtico vivero de autores puesto que el *Quill* era una gran herramienta aventura. La principal limitación que se le podía encontrar es que se trataba de un sistema que, literalmente, solo permitía crear aventuras de texto. Dicho en otras palabras, no se le podían poner gráficos a las aventuras.

El que Sergio esté hecho un Argos Panoptes se demuestra cuando localizó otra errata cinco páginas después, en el mismo capítulo sobre los sistemas comerciales de creación de aventuras. En la página 26 aparecen imágenes de carátula y menú del sistema **Genesis**, pero los pies de foto hacen referencia al **Dungeon Builder**, mencionado en la página anterior. La explicación es que ambos sistemas contaban con imágenes de carátula y menú en mi manuscrito, pero las de **Dungeon Builder** fueron retiradas en la versión maquetada por falta de espacio. Sorprendentemente —o no tanto— el maquetador intercambió los pies de foto, y yo no me percaté del detalle.



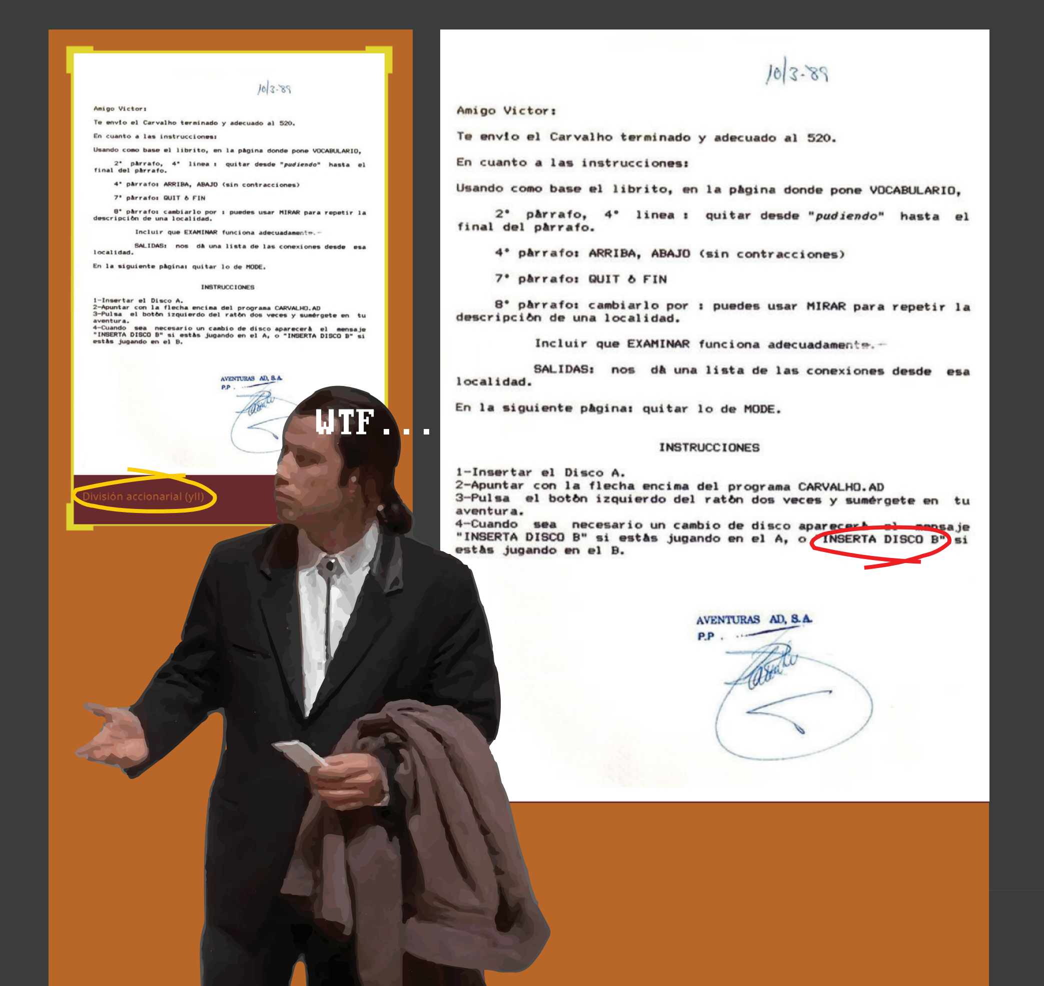
Carátula de *The Dungeon Builder* (Fuente: spectrumcomputing.co.uk).



Menú de *The Dungeon Builder*.

En la página 42, el pie de foto es incorrecto. Está casi repetido con uno de la página 44, pero además incluye errores tipográficos y ortográficos. El texto del pie de foto debería ser: «Carta de Andrés Samudio a Víctor Ruiz el 10 de marzo de 1989, donde se le envía la versión Atari ST de **Los pájaros de Bangkok**». El maquetador tenía tendencia a reescribir o duplicar los pies de foto, quizá porque le resultaba más rápido para ir haciendo pruebas de ubicación de las imágenes. Lo cambió en una de sus pruebas, y se me pasó repasarlo.

En esta misma página, Sergio hace gala de su agudeza visual, pues localizó una incongruencia en el mismo texto de la carta samudiana, cuyas letras son de un tamaño considerablemente reducido. Efectivamente, el documento histórico hace mención a que el juego indica que cambies el disco cuando sea necesario, pero en ambos casos, estés empleando el disco A o el B, el mensaje es INSERTA DISCO B.



10/3-89

Amigo Victor:

Te envìo el Carvalho terminado y adecuado al 520.

En cuanto a las instrucciones:

Usando como base el librito, en la pàgina donde pone VOCABULARIO,

2° pàrrafo, 4° linea : quitar desde "*pudiendo*" hasta el final del pàrrafo.

4° pàrrafo: ARRIBA, ABAJO (sin contracciones)

7° pàrrafo: QUIT ò FIN

8° pàrrafo: cambiarlo por : puedes usar MIRAR para repetir la descripciòn de una localidad.

Incluir que EXAMINAR funciona adecuadamente.-

SALIDAS: nos dà una lista de las conexiones desde esa localidad.

En la siguiente pàgina: quitar lo de MODE.

INSTRUCCIONES

1-Insertar el Disco A.
2-Apuntar con la flecha encima del programa CARVALHO.AD
3-Pulsa el botòn izquierdo del ratòn dos veces y sumèrgete en tu aventura.
4-Cuando sea necesario un cambio de disco aparecerà el mensaje "INSERTA DISCO B" si estàs jugando en el A, o "INSERTA DISCO B" si estàs jugando en el B.

AVENTURAS AD, S.A.
P.P.

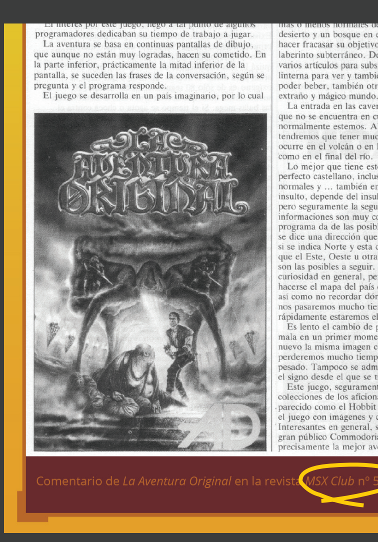
Nuevamente mi tocayo Juan José localizó una incongruencia en la página 69, cuarta línea, comentándome al respecto: «Aquí además de un error de concordancia de género ("una" en lugar de "uno"), el significado general del párrafo se me escapa. ¿Es posible que sea producto de alguno de los recortes necesarios para adelgazar el libro?» Repasé el texto y efectivamente resultaba confuso, pero tras consultar mi texto original, la frase cobra sentido, así que lo reproduzco aquí:

> «El sistema de creación de aventuras empleado en Aventuras AD, creado por Tim Gilberts a petición de la propia compañía, y utilizado para crear las seis aventuras comerciales publicadas a finales de los 80 y principios de los 90, es en realidad un conjunto de aplicaciones cada una con una función predeterminada».

Ahí se entiende perfectamente, porque resulta que falta la palabra «aplicaciones», que es la que da sentido a la frase. ¿Y porqué no está ahí? Debería comprobar las versiones corregidas que me mandaban para ver en cual desapareció, pero si nos fijamos, veremos que en el libro hay un doble espacio entre «de» y «cada», justo donde debería ir la palabra «aplicaciones». Creo que la correctora de estilo marcó esa palabra porque no entendía su significado, y quizá inadvertidamente la borró, aunque no entiendo porqué cambió el género de la locución pronominal.

En el comentario de **Memorias de un hobbit** en la página 80, hay una línea en blanco entre las dos primeras de texto.

José Luis (*DarkNekros*) encontró el siguiente fallo: En la página 97, la imagen de la revista es realmente de *Commodore World*. Nuevamente fue un intercambio de pies de foto por parte del maquetador, pues en mi texto original se identificaba correctamente la imagen como perteneciente al número 63 de *Commodore World*, de octubre de 1989. En fin, culpa mía por no verlo en la versión maquetada, y es que no puedes dar nada por sentado.


El interés por este juego, llegó a tal punto de algunos programadores dedicaban su tiempo de trabajo a jugar.

La aventura se basa en continuas pantallas de dibujo, que aunque no están muy logradas, hacen su cometido. En la parte inferior, prácticamente la mitad inferior de la pantalla, se suceden las frases de la conversación, según se pregunta y el programa responde.

El juego se desarrolla en un país imaginario, por lo cual

desierto y un bosque en el que uno se pued
hacer fracasar su objetivo. La segunda parte
laberinto subterráneo. Dentro del laberinto
varios artículos para subsistir y defenderse,
linterna para ver y también una botella con
poder beber, también otras cosas nos ayuda
extraño y mágico mundo.

La entrada en las cavernas es bastante co
que no se encuentra en cualquier pantalla p
normalmente estemos. Al acercarnos a luga
tendremos que tener mucho cuidado en no
ocurre en el volcán o en las cercanías de la
como en el final del río.

Lo mejor que tiene este juego es su versi
perfecto castellano, incluso con conversacio
normales y ... también entiende los insultos.
insulto, depende del insulto, la primera vez
pero seguramente la segunda te devolverá a
informaciones son muy completas, sobre to
programa da de las posibles salidas de un lu
se dice una dirección que sea posible tomar.
si se indica Norte y esta dirección es imposi
que el Este, Oeste u otras direcciones como
son las posibles a seguir. El juego despierta
curiosidad en general, pero si se juega a la
hacerse el mapa del país como anteriorment
así como no recordar dónde se encuentran l
nos pasaremos mucho tiempo dando vueltas
rápidamente estaremos eliminados.

Es lento el cambio de pantallas, si se da u
mala en un primer momento, la pantalla re
nuevo la misma imagen con lo cual, sin ava
perderemos mucho tiempo y el juego se ha
pesado. Tampoco se admite el escribir antes
el signo desde el que se tiene que empezar a

Este juego, seguramente estará ya en casi
colecciones de los aficionados o al menos sí
parecido como el Hobbit y otros muchos qu
el juego con imágenes y continuas preguntas
Interesantes en general, sólo contentan a un
gran público Commodoriano y no es La Av
precisamente la mejor aventura.

Comentario de *La Aventura Original* en la revista *MSX Club* nº 56.

Octubre 89	Juanma vuelve y se queda con Tim
	Manolo empieza a programar *La Aventura Espacial*
	Se inicia por Andrés la serie «Bienaventurados» en *Amstrad-Sinclair Ocio*
	Análisis de *La Aventura Original* en *MSX Club* n.º 56
	Análisis de *La Aventura Original* en *Commodore World* n.º 63
	Noviembre 89Solución de *La Aventura Original* en *Micromanía* n.º 18
01/11/89	Partida de Manolo al servicio militar
27/11/89	Recepción de copias de *Jabato* en la sede AD, un lunes

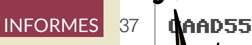
Juan José Torres localiza en la página 114 un error mío y solo mío, pues en la tercera línea por el final identifico a Romagosa como una editorial, ante lo que acertadamente me indicó: «Romagosa no era una editorial, sino una empresa de gestión de derechos a la que Ediciones B subcontrató la gestión de los derechos para *merchandising* de sus personajes de tebeo, entre los que se encontraban Zipi y Zape. También fueron la productora que financió la serie de animación del Quijote, pero hasta donde yo sé, jamás han sido editorial». El fallo sería subsanable simplemente retirando el término «editorial», pero Juan José tiene una sugerencia mejor: «si quieres ser más didáctico, puedes cambiarlo por "Romagosa, empresa a la que la editorial Ediciones B había encargado la gestión de licencias de sus personajes", o algo por el estilo». ¡Bien apuntado!

Y de nuevo Juan José, martillo de erratas, localiza un par en la página 170: En la sexta entrada de la cronología hay un error de tabulado y «Noviembre 89» aparece pegado al resto del texto. Más abajo, la primera entrada de septiembre del 90 tiene también un error de tabulado que hace que «90» aparezca pegado al resto del texto.

Juanma Medina, programador de Aventuras AD, me indicó que en la página 191, la primera palabra, el nombre de la salsa, es «Grevy», no «Greedy». No sé en qué estaría pensando yo cuando hice la transcripción de su entrevista...

Finalmente, en la página 214, décima línea por el final, «moái» tiene la «á» en cursiva.

Concluyo diciendo que parecen muchos errores, una docenita, y lo son. Pobre consuelo es decir aquello de que en todas partes cuecen habas, aunque sea cierto. El caso es que, por unas causas o por otras, los errores están y aquí los tenéis reflejados. Agradezco su colaboración a los lectores que me los han hecho ver, y ojalá que todos hayáis podido disfrutar de los contenidos, fallitos aparte. Esperemos que si en un futuro hay una segunda edición del libro AD, no los encontremos de nuevo. ¡Y que no aparezcan otros!

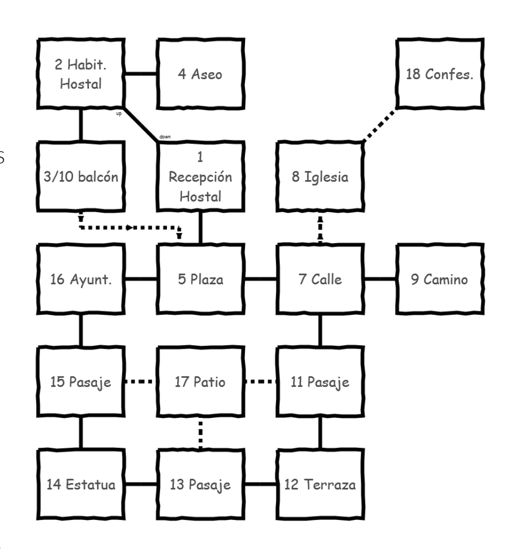


Breve historia de la AVENTURA

Por: Juanjo Muñoz

¿Qué es una aventura de texto, una aventura conversacional, o simplemente una aventura? Es un tipo de videojuego donde el texto es el principal elemento de interacción entre el ordenador y el jugador. El ordenador nos da una explicación de dónde nos encontramos y lo que podemos ver, respondiendo a nuestras acciones, que introducimos a través del teclado. Esas acciones pueden servir para examinar el entorno, los objetos que llevemos o estén a la vista, y desplazarnos, habitualmente mediante el uso de puntos cardinales.

En este tipo de juegos resulta casi imprescindible dibujarse un mapa de nuestro avance, pero no un mapa al uso, tal que uno de película de piratas con una X marcando el tesoro, sino algo que puede resultar algo críptico, como este otro:



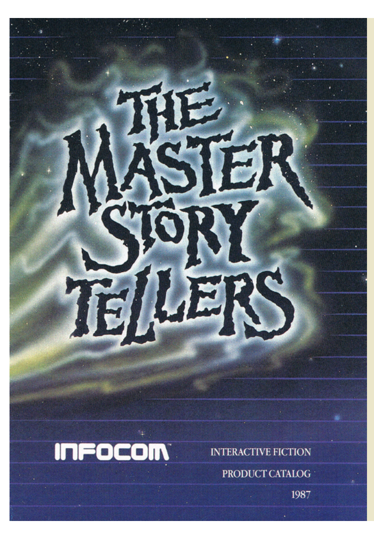
EJEMPLO DE MAPA, REALIZADO CON LA UTILIDAD **TRIZBORT**.

Cada celda representa lo llamado «localidad», es decir, el lugar donde se encuentra el jugador. Su tamaño varía desde el mínimo espacio donde poder entrar, como un armario (o un ataúd) a algo tan grande como un valle o un bosque. La conexión con otras localidades se hace mediante puntos cardinales, además de «arriba» y «abajo», complementados con «entrar» o «salir» cuando existe un umbral.

El nombre del género es aventuras de texto, originalmente denominadas en España aventuras conversacionales, una definición poco correcta. En ocasiones se las llama ficción interactiva, un calco semántico del término en inglés ***interactive fiction***, pese a lo poco conciso del término.

¿Porqué? Básicamente porque cualquier videojuego es, estrictamente hablando, una ficción interactiva: Los videojuegos no son la realidad, por tanto son ficciones, y en general esperan que hagamos algún tipo de interacción con ellos.

El término se popularizó al ser empleado por Infocom, una de las más importantes compañías del género, para denominar a sus juegos de aventura, aunque el término empezó siendo usado por la compañía de Scott Adams, Adventure International, para calificar un tipo concreto de aventuras en su catálogo. En el **CAAD 53** se publicó un informe sobre el origen del término «conversacional», y en un futuro número del **CAAD** tendremos otro equivalente sobre «ficción interactiva».



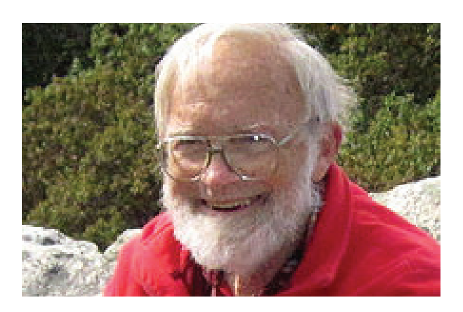
CATÁLOGO DE INFOCOM DONDE ENTRE MUESTRAS DE MODESTIA, APRECIAMOS EL MODO EN QUE DENOMINAN A SUS AVENTURAS.

Luego trataremos a Infocom, una de las compañías más importantes relacionadas con la aventura, pero no la primera. Aunque hay algún pretendiente a ser la primera aventura, y precedentes como **Hunt the Wumpus**, realizada por Gregory Yob en 1973, son una buena aproximación al género, la primera aventura considerada como tal e iniciadora del género es **ADVENT**, **Adventure**, **Colossal Adventure,** o como más se la conoce por aquí**, La Aventura Original.**



ADVENTURE FUNCIONANDO EN UN TERMINAL VT100.

¿Y quien fue su creador? Cuenta la leyenda que un señor llamado Willie Crowther, aficionado a las cuevas, creó un juego donde podías explorar una, libremente basada en la Mammoth Cave de Kentucky, para la que había creado mapas vectoriales años antes. El objetivo era contactar mejor con sus hijas tras un triste divorcio, pero lo cierto es que su creación programada entre 1975 y 1976 con el lenguaje FORTRAN en un ordenador PDP-10 hizo mucho más.



WILLIE CROWTHER.

El juego (que originalmente se llamaba **Adventures**) tuvo más difusión de la que Crowther pensó, y uno de sus jugadores fue Don Woods, que localizó al autor original por el expeditivo sistema de escribir a todos los nodos de ARPANET usando el apellido de Crowther como parte de la dirección.



DON WOODS.

Una vez en contacto, recibió autorización para ampliar el juego, añadiendo más tesoros a buscar y un

sistema de puntaje entre otros cambios. Esta versión de 1976 tuvo una difusión muchísimo más amplia, y prácticamente creó la primera generación de aventureros.

Pero este juego era de libre distribución, así que... ¿Cual fue la primera aventura comercial? **Adventureland** de Scott Adams, basada en la **Original**, que se vendió en 1978.



CARÁTULA DE **ADVENTURELAND**.

Scott Adams fue el primero que vendió aventuras comercialmente, y además mediante un sistema que le permitía crear un juego diferente manteniendo parte del código, lo que facilitaba el trabajo de desarrollo.

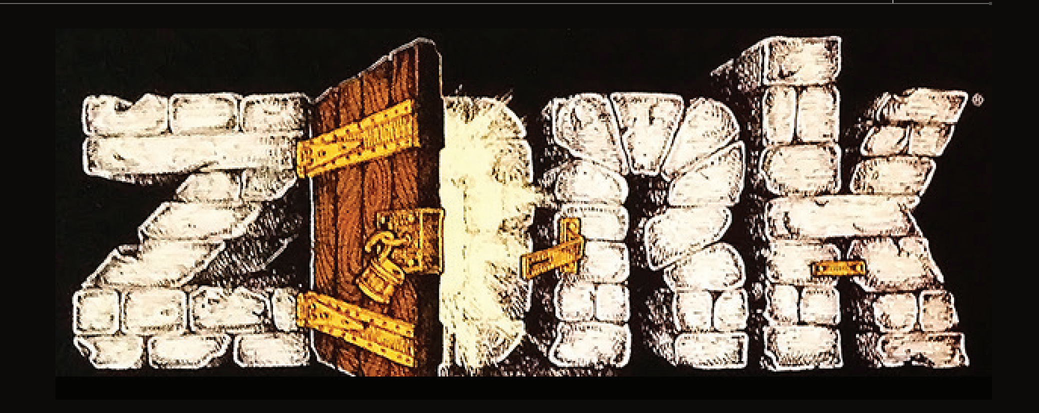


SCOTT ADAMS.

Destaquemos que al igual que la **Original**, estas primeras aventuras eran texto puro y duro, ya que la memoria y las capacidades gráficas de los ordenadores de la época no eran para echar cohetes. En 1982 se hizo una versión con gráficos de **Adventureland**, pero la primera aventura con gráficos fue **Mystery House**, de 1980. Creada por On-Line Systems, que posteriormente pasaría a denominarse Sierra. Ideada por Roberta Williams y programada por su marido Ken, tenía unos esquemáticos gráficos que dañaban los ojos, pero fue la pionera en ese aspecto.



MYSTERY HOUSE.

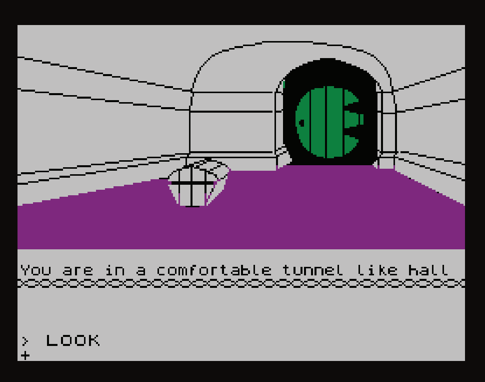


LOGO DE **ZORK**.

Y hablando de pioneros, no podemos dejar de mencionar, otra vez, a Infocom. No fueron los primeros en crear aventuras, ni los primeros en venderlas, ni tampoco innovaron en versionarlas a varios modelos de ordenador o incluir gráficos. ¿En qué innovaron entonces? Básicamente en dos cosas: crear un sistema de programación independiente de la máquina de destino y disponer de un analizador sintáctico o ***parser*** más potente y elaborado que los de la competencia, capaces de poco más que entender órdenes del tipo verbo+sustantivo. ¿Cual fue su primera y más importante creación? **Zork**. El juego transcurría eminentemente bajo tierra y consistía en recoger tesoros, como en la **Original**, pero con su particular estilo.

El juego se concluyó antes incluso de la fundación de Infocom, en 1979. El primer **Zork** era imposible de correr en los microordenadores de la época, por lo que sin ningún problema se dieron dos hachazos al juego y se dividió en tres partes, cada una de las cuales funcionaba sin problemas. Por cierto, el problema lo tuvo Infocom con el nombre del juego, que originalmente iba a ser **Dungeon**. Lo malo es que el nombre estaba registrado por TSR para un juego de mesa publicado en 1975, que también transcurría en mazmorras subterráneas habitadas por monstruos y con el objetivo de recolectar tesoros. Por eso, y para evitar problemas legales, el juego de Infocom volvió a su nombre de trabajo de **Zork**, que pasó a ser el definitivo.

Pero todo eso sucedía en los Estados Unidos. ¿Qué pasaba en Europa? El prolífico Scott Adams empezó a versionar sus aventuras para los ordenadores más comunes a este lado del Atlántico, empezando por el ZX81. Con la llegada del Spectrum en 1982 salió un juego que fue la puerta de entrada de muchos al mundo de la aventura: **The Hobbit**.



LOCALIDAD DE INICIO DE **THE HOBBIT**.



LOCALIDAD DE INICIO DE **YENGHT**.

Creado para Melbourne House por Philip Mitchel y Veronika Megler, el juego tenía una gran cantidad de innovaciones. Todos los objetos tenían predefinidas unas características, el ***parser*** resultaba capaz de entender frases elaboradas y el juego transcurría en tiempo real. Por supuesto, todas estas características podían causar efectos curiosos o indeseados. Se lanzaron dos revisiones de la aventura, pero incluso en la última seguía habiendo errores.

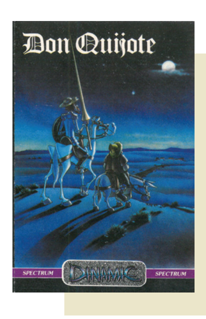
El juego se acabó versionando a casi todos los modelos de ordenador disponibles en la época, incluyendo los cuatro más extendidos en España, ZX Spectrum, Commodore 64, Amstrad CPC y MSX, pero también para BBC Micro, Dragon 64, Oric, Macintosh, Apple II e incluso PC.

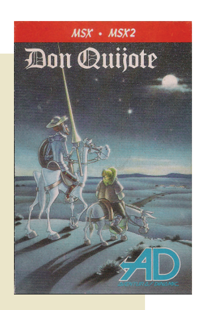
¿Y por estas tierras? Pues la primera aventura comercial fue **Yenght**, también el primer juego de Dinamic, para ZX Spectrum y de 1984. Poco después saldría **La Princesa**, de Fromesoft, pero por unos meses, **Yenght** es anterior.

Sin embargo, hubo que esperar tres años para que una aventura tuviera un elevado número de ventas y por tanto, repercusión. Nuevamente fue Dinamic quien lo consiguió, en esta ocasión con **Don Quijote**, realizada por Jorge Blecua empleando el seudónimo de *Egroj*, que el año anterior ya había publicado también con Dinamic la aventura **Arquímedes XXI**.



INICIO DE LA AVENTURA **DON QUIJOTE**.



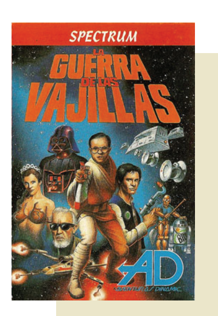


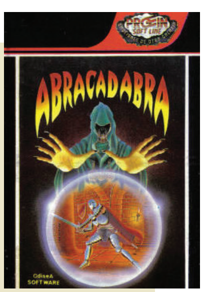
CARÁTULAS DE SPECTRUM Y MSX DE **DON QUIJOTE**, MOSTRANDO LA PRIMERA EL LOGO DE DINAMIC Y LA SEGUNDA EL NUEVO DE AD, O «AVENTURAS DINAMIC».

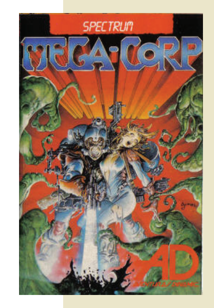
Dinamic quería tocar todos los palos, pero no tenía un equipo propio de creación de aventuras, tomando las de autores independientes y mejorando sus gráficos. Con el lanzamiento del **Quijote** creó un subsello llamado AD, siglas de Aventuras Dinamic, bajo el que se publicarían sus títulos de esa temática. De hecho, el **Quijote** salió publicado originalmente bajo el sello de Dinamic y en versiones posteriores con el nuevo sello AD.

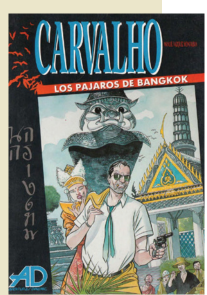
A lo largo de 1987 y 1988 se publican más aventuras por parte de Dinamic a través de AD, como **Megacorp**, **La guerra de las vajillas** o **Los pájaros de Bangkok**. Otros sellos se unen a la moda y lanzan aventuras, como System 4, que publica la creación de Pedro Amador (de 13 añitos en aquel entonces) **La Corona**, o Proein, que distribuyó la última creación de *Egroj*, **Abracadabra**.

Pero algo más sucede en 1988, la creación de la única compañía española dedicada a producir exclusivamente juegos

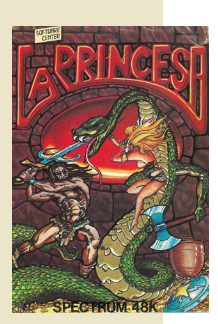












MÚLTIPLES LANZAMIENTOS AVENTUREROS.

de aventura de texto. Su nombre, en un derroche de originalidad, Aventuras AD, y su historia y producción, aunque ya las tienes perfectamente narradas en el fantabuloso libro ***AD: Una aventura contada desde dentro***, podrás verlas también en el próximo número de esta, tu publicación aventurera.

ZEsarUX

y las aventuras de texto

Por: César Hernández Bañó



Introducción

En este artículo se habla del emulador *ZEsarUX* y se describen sus características relacionadas con aventuras de texto. A lo largo de la vida del emulador se han ido agregando diferentes funciones que pueden ser interesantes tanto a «jugones» de dichas aventuras como a desarrolladores. La mayoría de estas funciones sólo funcionan en *ZEsarUX* cuando emula un Spectrum, aunque alguna es posible utilizarla también en Amstrad CPC 464.

Origen de ZEsarUX

Para explicar el origen de *ZEsarUX* hay que hablar antes de mi primer emulador, el *ZXSpectr*. En los 90 yo ya había probado el famoso emulador de **Pedro Gimeno**, me quedé impresionado por cómo funcionaba aquel programa, y también por la idea de que los juegos y programas de Spectrum podrían perdurar en el futuro.

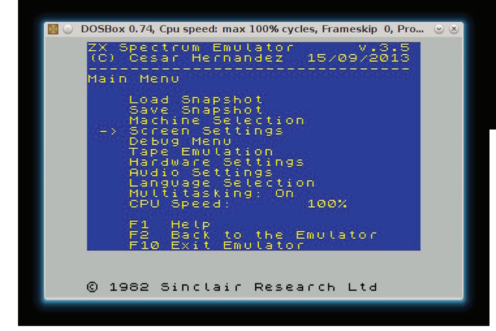
Dado que las ganas de usar el Spectrum eran muchas, me propuse hacer un emulador utilizando código máquina del 8088, y para MS-DOS. Evidentemente podría haber usado el emulador de **Pedro Gimeno**, o algún otro emulador de Spectrum que había en aquella época, pero me propuse crearlo yo mismo, como un reto.

En un par de meses ya tenía algo funcional, y aquel primer emulador se llamó *ZXSpectr* (el nombre viene de «ZX Spectrum» tal cual, acortado a 8 caracteres, que es la limitación de nombres en MS-DOS). Durante varios años lo estuve mejorando

hasta que finalmente dejé de actualizarlo.

Saltamos hasta el año 2013, y andaba desarrollando una serie de *scripts* para Linux que me permitían convertir entre diferentes formatos gráficos. Simultáneamente, había hecho una actualización menor de *ZXSpectr*, después de muchos años, corrigiendo algunos fallos y agregando algunas características.

Con la idea del conversor de archivos en mente, pensé en una rutina simple para realizar una especie de función OCR con pantallas de Spectrum: mediante archivos SCR, que contienen el volcado de la memoria de pantalla de Spectrum, mi rutina era capaz de detectar texto y mostrarlo por consola de Linux. Tomando esa idea, se me ocurrió que podría crear un nuevo emulador, para





Linux y en lenguaje C, utilizando dicha rutina de OCR como *driver* de pantalla (de momento sólo texto, nada de píxeles). Ahí nació *ZEsarUX* versión 0.1.

Esta primera rutina es importante para el tema que nos ocupa respecto a las aventuras de texto, porque fue la base para algo más complejo: la detección de texto en cualquier aventura, que permitiría conversiones de texto a voz y traducciones de idioma.

Poco a poco, fui haciendo la emulación del procesador Z80, una a una cada instrucción del procesador. Fue un proceso divertido porque con pocas instrucciones, ya se podía ver algo del arranque de la ROM del Spectrum, aunque al no estar todas, se colgaba sin finalizar el arranque. A medida que agregaba más instrucciones, el proceso de arranque iba más allá hasta que finalmente un día pude obtener el ansiado mensaje de inicio:

© 1982 Sinclair Research Ltd

Con el tiempo, a aquel *driver* simple de vídeo sólo texto, se le agregó otro que ya soportaba píxeles reales, por tanto la emulación ya se iba pareciendo más a un ZX Spectrum.

Características

Conversión de texto a voz

La idea respecto a *ZEsarUX* siempre ha sido hacerlo lo más portable posible, de tal manera que actualmente genero versiones preparadas para Linux, Mac, Windows, FreeBSD, y, en principio, se puede compilar y ejecutar en cualquier sistema compatible Unix. Siguiendo la idea de la portabilidad, y basándome en mi primer *driver* de vídeo de texto (recordemos que lo que hacía era un OCR de una pantalla de Spectrum), se me ocurrió que, aparte de hacer OCR al texto ya existente en pantalla, podría capturar dicho texto a medida que se iba generando, ya que podía saber cuándo un programa llamaba a las rutinas de la ROM del Spectrum para mostrar un carácter en pantalla.

Así, ejecutando *ZEsarUX* desde una consola de texto, este se iba mostrando en consola a medida que se generaba en el Spectrum emulado, en vez de realizar continuamente funciones de OCR a la pantalla.

```
ZEsarUX 10.0
(AYUDA
Piensa un poquito, que es muy
sencillo.
(
Me estoy aburriendo!
(
Me estoy aburriendo!
()
ZX Spectrum 48k
50 FPS    9% CPU
ZEsarUX emulator v.10.0
```

```
zesarux
Pareces estar algo perdido en el proceloso bosque.

(S
Estas en el bosque. Muy cerca hay una caba`a de ladrillos rodeada de ~rboles. Por aqu\ fluye un rio.
(E
En esa direcci{n no se puede.(O
En esa direcci{n no se puede.(ENTRAR CASA
La cerradura est~ toda oxidada.
(EXAMINAR CERRADURA
No tiene nada de especial, la verdad.
(I
Llevas:
absolutamente nada !(N
Pareces estar algo perdido en el proceloso bosque.

(S
Estas en el bosque. Muy cerca hay una caba`a de ladrillos rodeada de ~rboles. Por aqu\ fluye un rio.
(S
En esa direcci{n no se puede.(O
En esa direcci{n no se puede.(E
En esa direcci{n no se puede.(EXAMINAR RIO
Es un bonito rio que tiene agua en abundancia.
(BEBER AGUA
Vale.(AYUDA
Piensa un poquito, que es muy sencillo.
()
Me estoy aburriendo!
()
Me estoy aburriendo!
()
```



(*) Hilo en el foro del **CAAD**:
https://foro.caad.es/viewtopic.php?f=9&t=5677&hilit=zesarux&start=0

Este *driver* permitía mostrar texto de manera fácil en los diferentes sistemas operativos donde se ejecuta *ZEsarUX*: inicialmente en Linux y Mac, aunque como veremos mas adelante, posteriormente también en Windows, FreeBSD... sin necesidad de crear un *driver* gráfico («de píxeles»), y que permite cosas tan bizarras como poder ejecutar *ZEsarUX*, remotamente desde un servidor, mediante una conexión *ssh* o *telnet* (y solamente mostrando texto).

Este *driver* quedó en un principio como otra más de las curiosidades dentro de *ZEsarUX* hasta que, un buen día, en los foros del **CAAD** se hablaba de la accesibilidad en juegos de Spectrum, y alguien llegó a probar *ZEsarUX* con este *driver*, jugando a una aventura de texto.(*)

Como sabréis, en los foros del **CAAD** participan varias personas invidentes, pues hay muchas aventuras de texto (no de Spectrum) que se pueden jugar con *parsers* de PC y se puede escuchar el texto mediante diferentes librerías de texto a voz.

En el hilo de la captura se comentaba la accesibilidad en las aventuras de Spectrum respecto a la conversión de texto a voz, lo cual era nulo en aquel entonces, pues como sabemos la salida de pantalla de Spectrum es puramente «píxeles» y no existen los modos de texto.

Sin embargo, este usuario del foro del **CAAD** (*dddddd*, o el «usuario de las seis des») probó *ZEsarUX* (en aquel entonces sólo había versión Linux y Mac), con el *driver* de salida a texto, y se quedó sorprendido, pues pudo ver el texto que aparecía en la consola.

Detected routine at 30969 using AD Adv 42 ch method

Ese texto en consola era posible escucharlo también, pues las rutinas de texto a voz del sistema operativo pueden leerlo. Esta primera mención a *ZEsarUX* y la posible accesibilidad fue muy importante, pues fue el iniciador de varias acciones y modificaciones que realicé en el emulador.

En ese hilo del foro se comentaron varias posibles acciones a realizar para tener este soporte de texto a voz en aventuras de Spectrum, desde soportar aventuras que no usan rutinas de impresión estándar de la ROM (como los generados por **DAAD**) a dar soporte de salida de texto en el emulador web *Jbacteria* (de **Antonio Villena**). Otra persona intentó probar a compilar *ZEsarUX* en Windows (**Carlos Sánchez**, ampliamente conocido por estos foros como *Uto*).

De ahí, lo primero que hice fue la detección de texto generado en aventuras de texto que no utilizan la ROM para imprimir: mediante un algoritmo inteligente, detecto cuándo se genera texto en pantalla y deduzco desde qué dirección se imprime (de manera similar a las rutinas



de la ROM que imprimen el texto desde la dirección 16). El ejemplo claro son las aventuras generadas con **DAAD** (**Cozumel** por ejemplo), pues usan rutinas propias para tener más de 32 caracteres por línea. Con esto ya permitía detectar el texto generado desde cualquier aventura de texto de Spectrum.

Lo siguiente fue probar la conversión de texto a voz directamente desde *ZEsarUX*: con el texto que el emulador detectaba en pantalla, lo enviaba, como parámetro, a diferentes sistemas de texto a voz de Linux (*espeak*, *festival*), y Mac (nativo del sistema). Esta implementación la hice con llamadas a procesos externos (*scripts*) de tal manera que cualquier usuario podría generarse un *script* nuevo para soportar otro sistema de texto a voz distinto.

El siguiente paso, que fue más costoso, fue generar una versión de *ZEsarUX* que se pudiese ejecutar en Windows. *Uto* ya me había sugerido el entorno de programación *mingw*, y paralelamente a esto, desde los foros de ZX-Uno, había otra persona (**Jordi Bayó**, *Hark0*) que intentaba compilar también *ZEsarUX* con *mingw* en Windows. Mediante la ayuda y sugerencias de ambos, decidí pelearme para poder compilarlo en Windows.

Realmente esto supuso un cambio «mental» en mí. Cualquiera que me conozca sabrá que aborrezco Windows, hace muchos años que no lo utilizo, y me daba muchísima pereza intentar esto. Sin embargo, la ilusión me vino en ver mucha gente interesada en usar mi emulador.

Y dado que esta gente usaba Windows, al menos tendría que intentar dicho proceso. Dicho y hecho, me instalé una máquina virtual Windows y lo primero que intenté fue compilar con *cygwin*.

Para quien no lo conozca, *cygwin* es mas un entorno tipo Unix, con su consola y utilidades GNU, funcionando en Windows. Inicialmente fue la manera mas rápida de poder ejecutar *ZEsarUX* en Windows; sin embargo, el ejecutable generado dependía enormemente de *cygwin*, y cualquiera que quisiese ejecutar *ZEsarUX* en Windows, necesitaba instalar *cygwyn* antes, cosa que no era muy fácil.



Entonces decidí usar *mingw*; éste me dio la impresión de ser un entorno Unix

mas reducido, aunque la ventaja era que el ejecutable que generaba apenas tenía dependencias de un par de dll, que podía incluir en *ZEsarUX*. Además, tenía soporte para la librería gráfica SDL, librería que ya había probado. Esta librería proporciona un acceso fácil para ventanas, sonido, lectura de teclado, *joystick*, etc. Además es una librería multiplataforma, de tal manera que el código fuente utilizado para acceso a SDL vale para cualquier sistema: Linux, Mac o Windows.

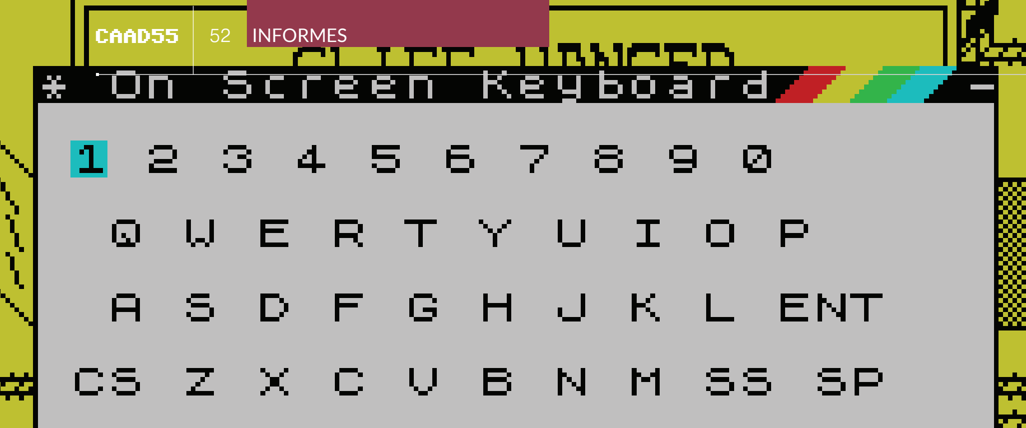
Con *mingw*, SDL, y algunos cambios en mi código, ya tenía una versión funcional de *ZEsarUX* en Windows.

Ahora faltaba el soporte de texto a voz directo desde *ZEsarUX*. Siguiendo el mismo procedimiento de usar procesos *scripts*, en Windows usé archivos .bat para llamar a los sistemas de texto a voz mas típicos: *Balabolka* y *jampal*.

De tal manera, se «cerraba el círculo» propuesto en el foro de **CAAD**: el poder jugar a aventuras de texto de Spectrum por usuarios invidentes usando un emulador, que tanto se ejecutaba en Linux, Mac o Windows. Y se convertía en el primer emulador capaz de ello (y que yo sepa, aún no ha salido ningún otro que pueda hacerlo).

Esto fue mas allá, pues agregué soporte de texto a voz en toda la interfaz de menú, de tal manera que una persona invidente puede moverse por los menús de *ZEsarUX*: los ítems de menú se escuchan así como el texto que el usuario escribe en campos de entrada. Existen además ciertas teclas que realizan acciones útiles: ESC sirve para cancelar la lectura de texto y F4 realiza un OCR tanto a la pantalla emulada de Spectrum (cuando el menú está cerrado), o de la ventana de menú activa (cuando el menú está abierto) y la envía a voz.





Todo ese proceso también se puede seguir en otro hilo del **CAAD**, justo el que anunciaba la primera versión de *ZEsarUX* que funcionaba en Windows.(*)

En todo este proceso, hubo una persona invidente de los foros de **CAAD** que se implicó muchísimo y me ayudó testeando el entorno, proponiendo mejoras y respondiendo a mis dudas sobre sistemas accesibles (dudas que eran muchas, pues desconocía casi todo de dichas facilidades). Esta persona es **Sukil Etxenike**, a quien agradezco enormemente toda su ayuda.

Estuvo probando toda la interfaz, jugando a varios juegos, y de paso reportándome *bugs* en los textos del FAQ. Incluso creó un *script* nuevo para soportar lectores de pantalla de tipo SAPI 5 en Windows y *VoiceOver* en Mac.(**) También grabó una audioguía para poder usar *ZEsarUX* y configurarlo con las opciones de texto a voz.(***)

Teclado en pantalla y extracción de palabras de vocabulario

Una de las características de *ZEsarUX* que es útil para la ejecución en dispositivos sin teclado (como una Raspiboy) es el teclado en pantalla. Dicho elemento, como su nombre indica, nos muestra un teclado qwerty, donde podemos seleccionar con cursores o *joystick* cada tecla a pulsar.

Con esta idea, recordé una característica que iban a incluir en el Vega, el poder jugar a aventuras de texto con aquella consola. Se me ocurrió poder agregar lo mismo en *ZEsarUX*: además

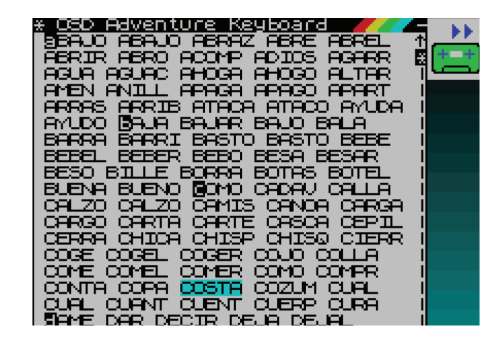
(*) Hilo en el foro del **CAAD**: https://foro.caad.es/viewtopic.php?f=9&t=5854
(**) *Script* de **Sukil Etxenike**: https://github.com/sukiletxe/zesarux-ao2
(***) Audioguía: https://www.dropbox.com/s/0ihotq5f2w3spqb/zesarux%20demo%20en.mp3

de tener un teclado qwerty en pantalla, tener un teclado de palabras en pantalla, donde pudiera tener un listado de palabras tipo «norte», «sur», «usar», «hablar», etc. para poder jugar a aventuras de texto sin necesidad de teclado.

Dicha lista de comandos se podía configurar mediante el archivo de configuración de *ZEsarUX*, pero su uso requería mucho esfuerzo, pues había que escribir todas las palabras válidas de cada juego en dicho archivo. Pensé que el listado de palabras se debería autodetectar desde *ZEsarUX*, según el juego. Ya había visto alguna rutina para ello, y así pues, me puse a buscar diferentes utilidades para extraer el vocabulario de las aventuras de texto, tanto para aventuras hechas con **GAC**, **Quill**, **PAWS** o **DAAD**. Gracias a que dichas rutinas son de código abierto, puede incorporarlas a *ZEsarUX*, de tal manera que con una sola acción en el emulador, es capaz de detectar el tipo de aventura y extraer todas las palabras del vocabulario.



Al extraerlas, las agrega a la ventana de *On Screen Adventure Keyboard*, o sea, «Teclado de Aventura en Pantalla». Y desde ahí, ya se pueden usar directamente, a clic de ratón. De esta manera, facilita la introducción de texto y... ¡oh! Esto es un gran truco, pues podemos saber todo el vocabulario válido de cada juego, pudiendo evitar cualquier palabra que no aparezca, pues no será reconocida por el *parser*.



Depuración de aventuras de texto

Para esta parte, fue muy importante la ayuda de *Uto*; él fue quien me propuso agregar esta característica en *ZEsarUX*. Me dijo «¿sabes qué seria interesante que agregases? Depuración paso a paso de cada condacto de aventuras hechas en **Quill**, **PAWS** y **DAAD**, pues no hay otro emulador que lo haga». Dicho y hecho, me comentó donde se ubicaban las rutinas de *parseo* de texto, listado de condactos y demás, y empecé a crear el depurador para dichas aventuras.



Con esta característica, se puede:

▶ **Ejecución hasta el siguiente condacto encontrado:** si el *parser* no está ejecutando ningún condacto en ese momento, el *debugger* de *ZEsarUX* nos mostrará un mensaje de *Not in condacts* y con la tecla Enter se sale del *debugger* y se volverá a entrar cuando se esté interpretando un condacto.

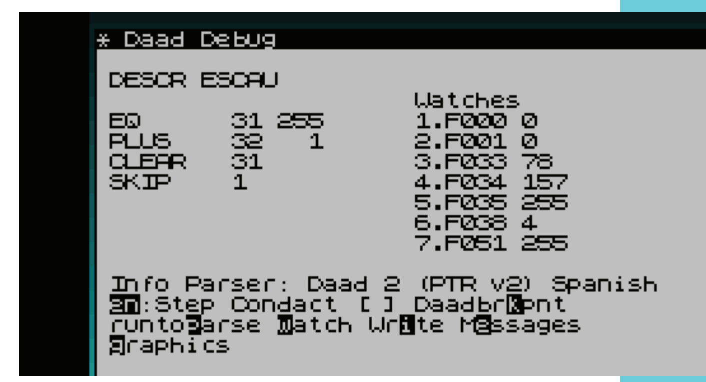


```
* Paws Debug
Not in condacts
                          Watches
                          1.F000 0
                          2.F001 0
                          3.F033 0
                          4.F034 0
                          5.F035 0
                          6.F038 0
                          7.F051 0
Info Parser: Paws
En:runTo Condact
Watch Write Messages
Graphics
```

▶ **Ejecución paso a paso de cada condacto:** cuando el *parser* está ejecutando un condacto, se muestra el verbo y nombre detectado en la línea de *parser* así como cada condacto que ejecuta el *parser*.

```
* Daad Debug
BEBER AGUA
                          Watches
CARRIED 5                 1.F000 0
SWAP    5    4            2.F001 0
OK                        3.F033 40
                          4.F034 57
                          5.F035 255
                          6.F038 24
                          7.F051 0
Info Parser: Daad 1 (PTR v3) Spanish
En:Step Condact [ ] Daadbrkpnt
runtoParse Watch Write Messages
Graphics
```

▶ **Ejecución hasta el siguiente comando PARSE encontrado (sólo para DAAD):** con la tecla P hacemos que se cierre el *debugger* y se volverá a abrir cuando haya una llamada al comando PARSE de **DAAD**.



▶ **Visualización y/o modificación de banderas y objetos:** el *debugger* nos muestra en todo momento 7 elementos *Watches* (banderas u objetos); por defecto, veremos las banderas 0, 1, 33, 34, 35, 38 y 51, pero se puede editar cualquier línea para mostrar una bandera u objeto concreto.



▶ **Visualización de los mensajes de la aventura:** Permite mostrar el listado de objetos, mensajes de usuario, mensajes de sistema, localidades, *tokens* de compresión y vocabulario.

```
* Daad Objects
000: Un quinque encendido.
001: Un sobre.
002:
003: Un barril.
004: Un quinque.
005: Una botella.
006: Una garrafa.
007: Un vaso.
008: Una manta.
009: Un machete.
010: Un rifle.
011: Unos pantalones cortos.
012: Un aguacate.
013: Un zapote.
014: Unas municiones.
015: Un vestido.
016: Un chisquero.
017:
018: Un baston.
019: Una sortija.
```

```
* Daad User Messages
000: ?Mezcla de partes!?Esta
posicion es de Zona II.
001: Nadas mucho.
002: ?A tiempo! Habia
tiburones.
003:
004: Te ahogas...
005: ?Al mar de nuevo!
006: Cerca nada un tiburon.
007: El escualo te devora...
008: El vendedor te ataca...
009: ?No compras?
010: Deme algo llenable".
011: Se rompe y caes al mar.
012: ?Una ola se lleva _!
013: ?Ya estas servido!
014: El tabernero dice: "
015: ?Que va a tomar?
016: Aqui tiene
017: Forastero, debe
```

```
* Daad System Messages
000:
001: Hay
002:
003: ir al
004: .
005:
006: No es necesario.?
007: No puedes
008: No puedes hacerlo.?
009: Tienes
010: No tienes nada.?
011: Tienes puesto
012: ? (Si/No)
013: ??Otra vez? (S/N)
014: Adios...
015: Vale.?
016:
017: /
018: ?Estas seguro
019: Necesitas fuego.?
```

```
* Daad Locations Messages
000: DIOSA de COZUMEL - Parte
I??
001:
002:
003:
004: Estas a merced de las
olas y cerca a varias ominosas
aletas. A lo lejos ves la
costa de Cozumel
005: Esta Plaza es el corazon
de San Marcos. Al norte quedan
las playas, al este hay una
puerta y hacia el sur se
extiende el poblacho
006: En la desierta playa solo
```

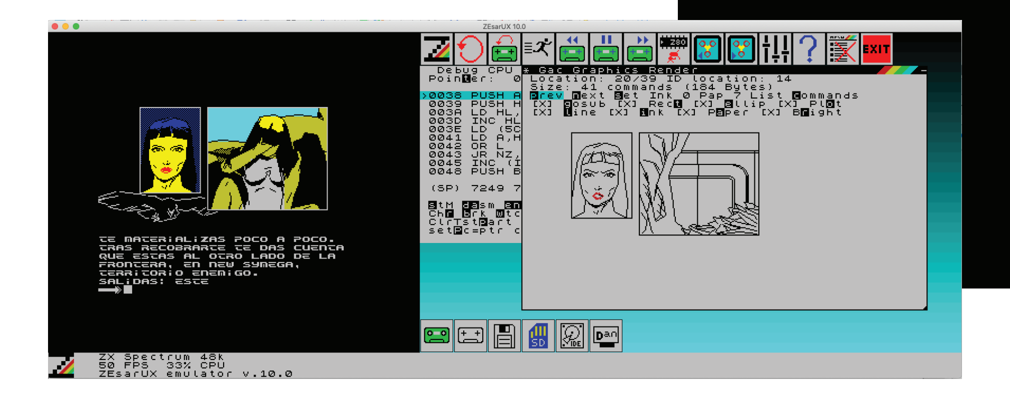
▶ **Ejecución de la aventura hasta encontrar un condacto DEBUG (sólo para DAAD).** Dicho condacto no viene «de serie» con **DAAD**, sino que hay que compilar la aventura con el **DAAD Reborn Compiler**.(*)

Visualización de imágenes de aventuras

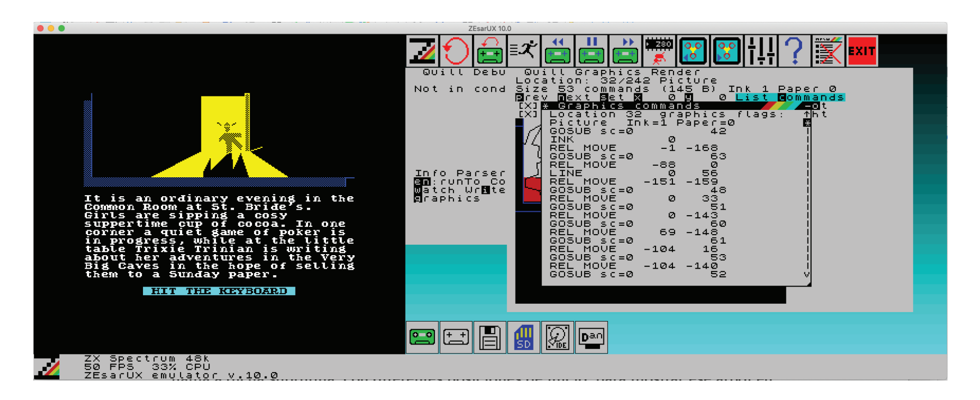
Siguiendo con las características ya existentes de *ZEsarUX* en cuanto a aventuras de texto, me propuse agregarle el poder ver las pantallas de cada juego (sin tener que jugarlas, obviamente); vi que había bastante documentación de cada *parser* (**GAC**, **PAWS**, **DAAD** y también **Illustrator** en **Quill**), aunque la información estaba algo dispersa. **GAC** utiliza su propio sistema, e **Illustrator**, **PAWS** y **DAAD** son bastante similares entre sí. Me propuse recopilar toda la información e integrar las rutinas dentro de *ZEsarUX*. Con esta característica se puede:

▶ **Ver todos los gráficos de cada aventura.** La mayoría de comandos están soportados, aunque de momento no se soportan las rutinas de rellenado de pantalla, pues tengo que encontrar una manera eficiente y rápida de hacerlo.

(*) Más información en:
https://medium.com/@uto_dev/zesarux-debugger-for-DAAD-f2995760e019

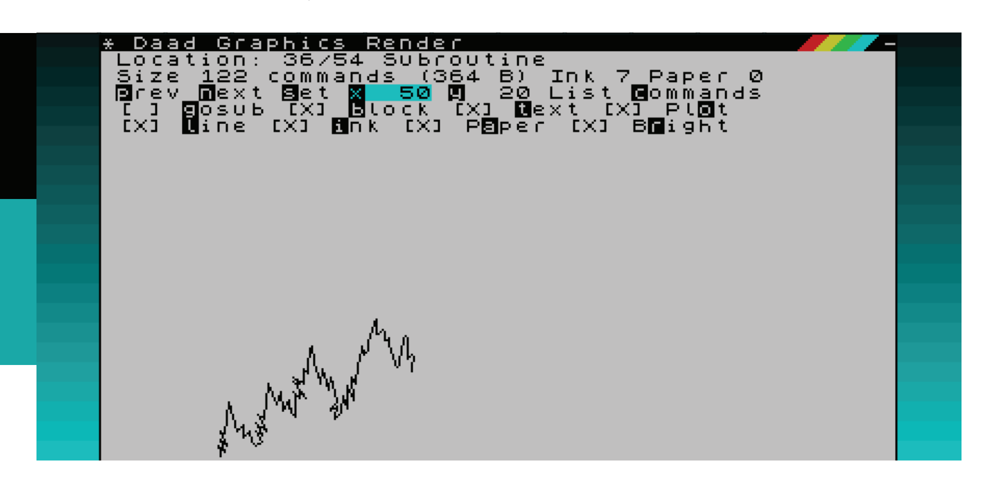


▶ **Listar los comandos de cada dibujo.** Recordemos que todos estos *parsers* utilizan dibujos vectoriales: puntos, líneas, rectángulos, círculos, texto… y por tanto, cada elemento en pantalla no es más que una lista de comandos para dibujarlo. Por ejemplo, podemos pensar en mostrar una ubicación con el dibujo de una puerta, simplemente teniendo un rectángulo para la forma de la puerta y un círculo para el pomo.



▶ **Dibujar subrutinas.** Algunos dibujos son subrutinas, es decir, se llaman desde otros dibujos para mostrar objetos repetidos, como varios árboles en un bosque. Por ejemplo, en **La Aventura Original**, hay una pantalla (no visible por el usuario) donde hay un árbol. En la pantalla del bosque, se llama a dicha subrutina con diferentes posiciones de inicio para mostrar ese árbol de manera repetida en diferentes zonas de la pantalla. Incluso se puede establecer factor de escala para la subrutina, para mostrar (siguiendo el ejemplo) el árbol en diferentes tamaños.

Desde *ZEsarUX* también se puede mostrar una subrutina en una coordenada inicial concreta.

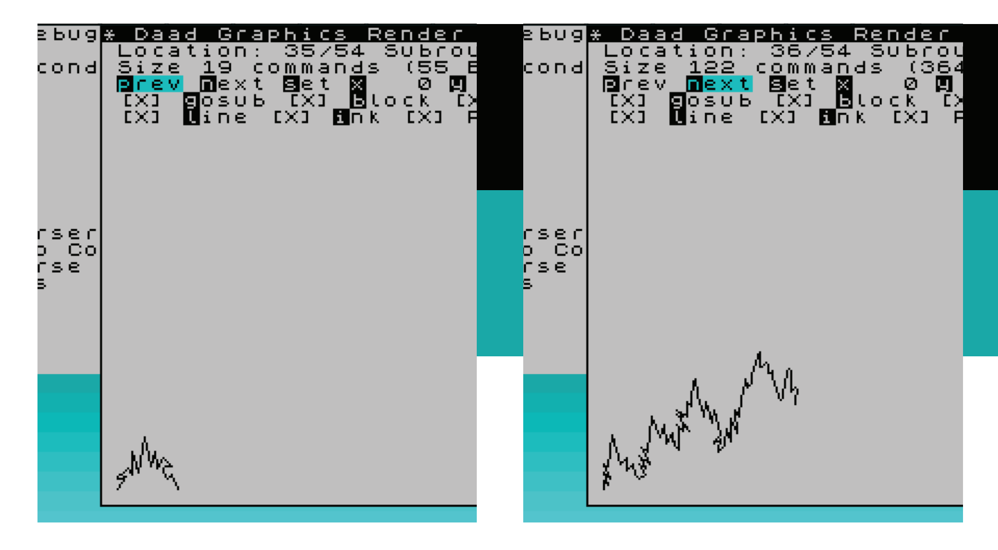


▶ **Desactivar comandos de cada dibujo.** Podemos ocultar comandos de texto, o líneas, o comandos de cambios de color en un dibujo, o incluso desactivar subrutinas. Siguiendo el mismo ejemplo de **La Aventura Original**, en la primera ubicación tenemos un dibujo construido con varias siluetas de árboles, que no son más que subrutinas a otros dibujos.

En este ejemplo vemos que la 35 y la 36 son subrutinas:



Podemos ver dichas subrutinas 35 y 36:



Si desactivamos el comando *gosub* (tecla G), vemos que en el dibujo desaparecen los árboles del fondo. O por ejemplo, si desactivamos los comandos de Tinta, Papel y Brillo, obtendremos una imagen en blanco y negro:









Mapa de una aventura de texto

Esta característica surgió mientras mejoraba el teclado de aventura en pantalla. Me vino a la cabeza poder visualizar un mapa en donde se vieran las conexiones de cada localidad, de tal manera que serviría como «truco» para ver de golpe todo el mapeado de un juego.

Disponía del listado de localidades, sólo debía obtener las salidas de cada habitación. Dicho y hecho. Este mapa, que puede quedar visible mientras se juega a la aventura, permite:

▶ Mostrar imágenes, objetos y descripciones de cada localidad.

▶ Mostrar salidas de cada localidad (norte, sur, este, oeste, noroeste, noreste, sureste, suroeste, subir, bajar).



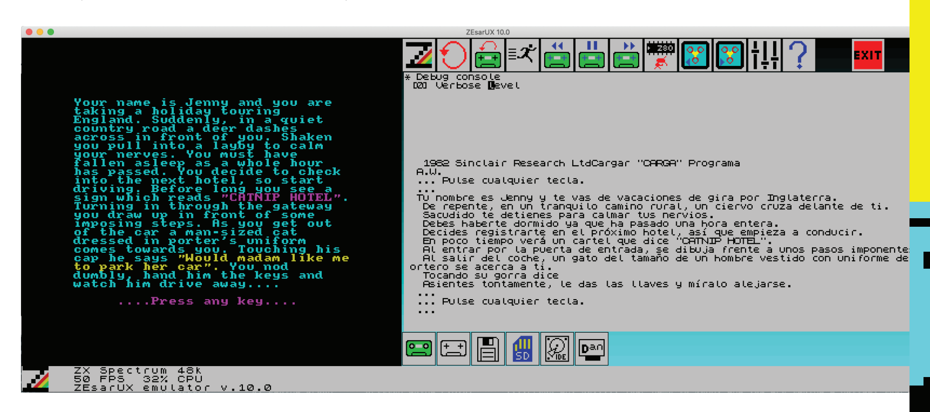
- ▶ Aumentar o disminuir el nivel de *zoom*.
- ▶ Fijar el centro del mapa siempre en la localidad actual o movimiento libre.
- ▶ Mostrar todas las localidades, o sólo las localidades por las que hemos pasado.
- ▶ Mostrar habitaciones sin salidas.
- ▶ Teletransporte: se puede saltar a cualquier localidad del mapa.

Este mapa está disponible para cualquier aventura hecha con **Quill**, **PAWS** o **DAAD**. **GAC** de momento no está soportado, aunque está planeado. Como curiosidad técnica, el algoritmo de mapeado lo que hace es, cuando se carga un juego, recorrer recursivamente todas las localidades, construyendo conexiones entre cada una. Es parecido a un algoritmo típico de rellenado de figuras.

Traducción de texto

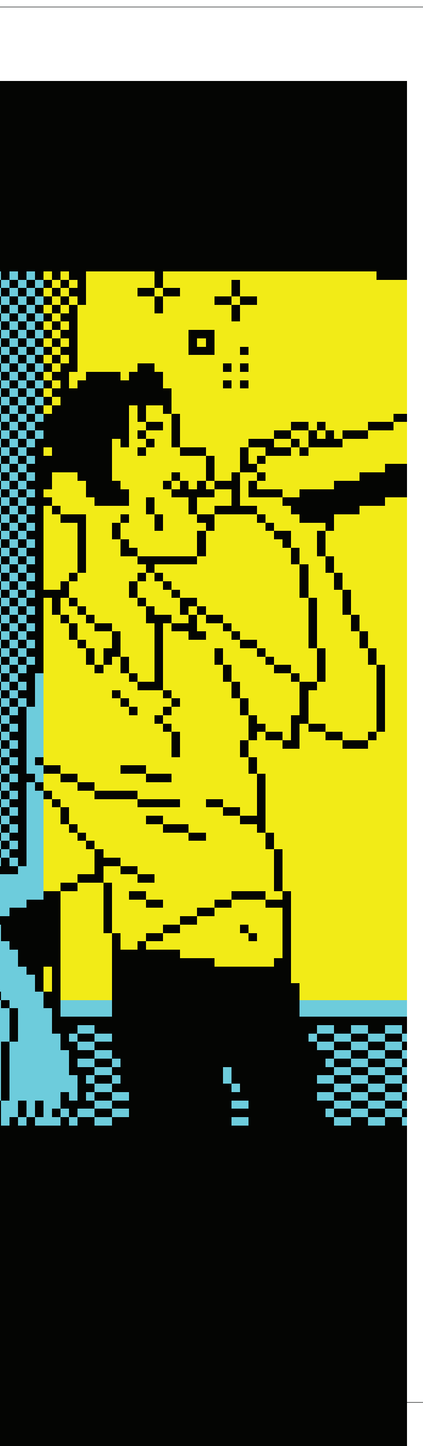
Esta idea salió de un hilo en *Twitter*: subí un vídeo recordando la conversión de texto a voz en *ZEsarUX*, y entre el mismo **Juanjo Muñoz** y **Walter Uribe**, preguntaron si habría alguna manera de poder jugar a aventuras en inglés, sin tener mucho conocimiento del idioma, de tal manera que se pudieran traducir a español.(*)

Con mi misma idea de los *scripts* de conversión a voz, se comentó las diferentes *api* públicas que hay para traducción (AWS, Google, Apertium...), y pensé en cómo implementarlo. Un par de días mas tarde... ya tenía una versión beta de un *script* funcional, donde, capturando el mismo texto que se envía para conversión a voz, también se envía a traducir a una *api* externa (AWS o Google). Dicho texto traducido se obtiene de vuelta y se muestra en una ventana en *ZEsarUX*. Lógicamente, desde el mismo *script*, se puede hacer que se escuche el texto ya traducido, así, tanto se puede leer traducido como escucharlo.



Los *scripts* se pueden adaptar para cualquier *api* de traducción aparte de estas dos que he testeado; hay que decir que estas dos, o bien tienen límite de palabras a traducir (en su modalidad gratis, Google) o bien se paga siempre por palabras (AWS), por eso es importante recalcar que cualquiera puede adaptar dichos *scripts* para usar otros sistemas de traducción.

(*) Hilo en Twitter: https://twitter.com/Juanjoide/status/1426517863427280900



Carga de comandos desde un archivo de texto

Para el final he dejado una característica de *ZEsarUX* relacionada con aventuras de texto que, pese a ser (quizá) menos importante, no deja de ser una función curiosa. Es la posibilidad de cargar un archivo de texto con pulsaciones de teclas, y *ZEsarUX* va enviando dichas teclas simuladas, como si fuera el usuario quien las escribe. Por ejemplo, mediante este archivo de texto:

```
iMac-de-Cesar:src cesarhernandez$ cat pruebabasic.txt
    10 REM Hola lectores del Caad
    20 REM Este es un texto insertado desde un archivo de texto

iMac-de-Cesar:src cesarhernandez$
```

Se selecciona desde el menú de *ZEsarUX*:

```
* Input File Spooling
 Spool file [<ruebabasic.txt]
 [X] Spool file inserted
 [X] Spool file playing
 [ ] Turbo mode
 [100 ms] Key length
 [X] Delay after every key

 ESC Back
```

Y el resultado es que, a intervalos de 100 ms (tal y como se ve en la captura), *ZEsarUX* va enviando cada letra del archivo de texto, resultando en:

```
  10 REM Hola lectores del Caad
  20 REM Este es un texto insert
     ado desde un archivo de tex
     to
```

Esta función no realiza ningún tipo de conversión de *tokens* del Basic. Como se ve en la captura, se ha utilizado el editor del Spectrum 128K, pues permite introducir letra a letra cada comando del Basic. Si se quisiera usar el editor de 48K, hay que tener en cuenta las teclas que generan cada *token*, por ejemplo el *token* REM se obtiene con la tecla «e», por tanto, nuestro archivo de texto debería ser:

```
iMac-de-Cesar:src cesarhernandez$ cat pruebabasic48.txt
    10eHola lectores del Caad
    20eEste es un texto insertado desde un archivo de texto

iMac-de-Cesar:src cesarhernandez$
```

Fíjate que no hay espacios ni antes ni después del *token*, pues el editor del 48K ya los inserta. Este archivo de texto genera el listado:

```
  10 REM Hola lectores del Caad
  20>REM Este es un texto insert
ado desde un archivo de texto
```

▶ **Envío de teclas a intervalo fijo:** Como se veía en una captura anterior, se envía cada tecla a un intervalo definido. Este modo sirve para los editores del Basic y para cualquier programa o juego

▶ **Envío de teclas en modo «turbo»:** Este modo sirve para los editores del Basic y sólo para programas o juegos que utilicen las rutinas de la ROM para leer el teclado. La ventaja que tiene este modo es que no se envía a un intervalo fijo, sino cada vez que la ROM necesita leer una tecla, por lo que se produce muy rápidamente (por eso se llama «turbo»).

Ahora bien, estaréis pensando... ¿esto para qué me sirve en una aventura de texto? Pues igual a alguien ya se le ha ocurrido, y si no, os lo diré: se puede tener una lista de órdenes a ejecutar, en un archivo de texto, de tal manera que *ZEsarUX* las va lanzando y la aventura lógicamente responde a cada comando.

Esto sirve tanto para poder testear una aventura que alguien esté creando (a modo de «test unitario»), pero también, para poder cargar todo el listado de comandos para finalizar una aventura, de tal manera que la veremos como si fuera un vídeo, de principio a final. Interesante, ¿no?

Además, lo bueno de los *parsers* es que utilizan las llamadas a la ROM, por tanto se puede utilizar el modo turbo (aparte de que no perderemos pulsaciones de teclas, entre dibujado de pantallas, que se perdería si no se usase el modo turbo).

Por ejemplo, para el **Don Quijote**, haciendo una búsqueda rápida en Google, podemos obtener el listado de comandos para finalizar las dos partes de dicho juego.

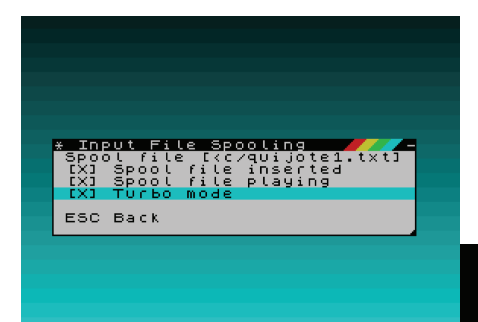
La parte 1 empieza con estos comandos:

```
LEER LIBRO
SUR
BAJAR
SUR
EXAMINAR PARED
COGER ESPADA
COGER CURRUSCO
NORTE
NORTE
NORTE
EXAMINAR BAUL
COGER ARMADURA
PONER ARMADURA
SUR
...
```



Se insertan todos los comandos en un archivo de texto (incluso si ya tenemos el archivo de texto descargable es mas fácil), haciendo copia-pega.

Lo configuramos en *ZEsarUX* y veremos cómo se van escribiendo los comandos automáticamente en el juego:





Historial de versiones

Podéis consultar el listado completo de versiones en la web de *ZEsarUX*, pero para haceros una idea, desde la primera versión 0.1 a la 10.0 hay un total de 1499 cambios y correcciones en el código de *ZEsarUX*.

Características exclusivas

A continuación os muestro unas cuantas características exclusivas que hacen único a *ZEsarUX* y que no existen en ningún otro emulador de Spectrum. Cito las características relacionadas con aventuras de texto al principio. Asímismo, podéis consultar el listado completo desde la web del proyecto.

▶ *Debugger* de aventuras hechas en **DAAD**, **PAWS** y **Quill**.

▶ Accesibilidad para texto generado en aventuras y en los menús de *ZEsarUX*.

▶ Traducción en tiempo real de texto generado en aventuras.

▶ Teclado en pantalla con palabras, así como proceso para detectar palabras válidas en aventuras de texto.

▶ Es el único emulador de las máquinas: Chloe 140/280, Prism y Chrome (y durante mucho tiempo, también lo fue del Inves Spectrum+, ZX-Uno y ZX Spectrum Next).

▶ Soporta paleta perfecta de colores en ZX Spectrum 16K/48K.

▶ Soporta *drivers* de video: *ncurses*, *aalib*, *cacalib*, *stdout* (consola), *simpletext* (consola).

▶ Emula dispositivos: *Speccy Superupgrade*, *Kartusho*, *iFrom*, *DataDrive HiLow*.

▶ Reproducción en tiempo real de sonido de chips AY, SN76489AN, i8049 hacia dispositivos externos MIDI.

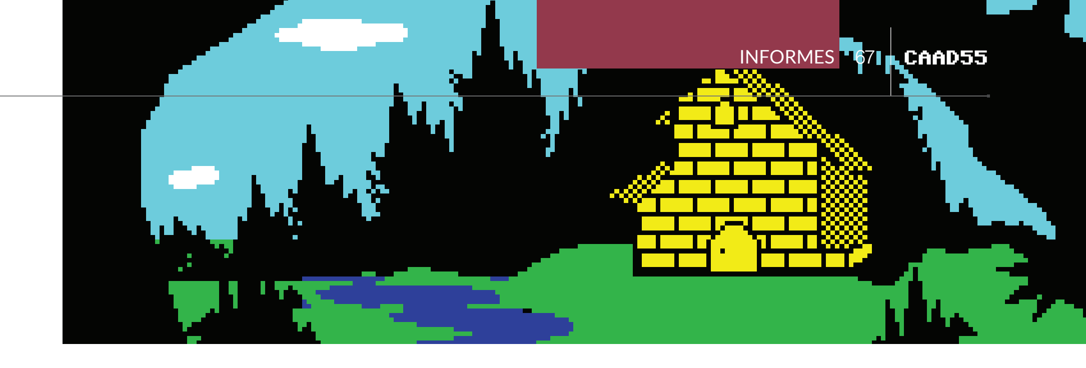
▶ Emula característica de teclado de Spectrum *ghosting*.

▶ Herramientas de chip de sonido: Reproductor AY, partitura de chip de sonido, piano de chip de sonido, exportación de música de chip de sonido a archivos .mid.

▶ Soporta protocolo de control remoto (ZRCP), para realizar *debug* extendido y control del emulador mediante un cliente tipo telnet.

▶ Soporta juego en red, para cualquier juego emulado en *ZEsarUX*, sin necesidad de modificar los juegos.

▶ Simula refresco de la parte alta de la RAM en Spectrum 48K, perdiendo su contenido cuando se cambia el registro R rápidamente.



Conclusión

Finalmente, dejo para el final, no siendo por ello menos importante, alguna información y datos que quiero aportar y que son importantes sobre *ZEsarUX*:

▶ Total de máquinas emuladas: 43. Entre ellas, todas las máquinas de Sinclair, algunos clones de Microdigital y Timex, máquinas basadas en FPGA como el ZX-Uno y el Spectrum Next, y unas cuantas máquinas más de 8 bits como MSX1, CPC464, Master System, etc...

▶ Total de líneas de código fuente: 407.412.

▶ Total aproximado de horas dedicado a programar *ZEsarUX*: 5880 horas (o lo que serían 245 días programando 24 horas al día, o 3 años seguidos programando en jornadas de 8 horas de lunes a viernes).

▶ Distribuido bajo licencia GNU GPL. Lo que implica, entre otras cosas, que el código fuente está completamente abierto.

▶ El emulador es completamente gratuito, aunque se admiten donaciones.

▶ Se ejecuta de manera nativa en Linux, Mac, Windows y FreeBSD. El código, al estar basado en Unix, se puede compilar en sistemas compatibles con pocas (o ninguna) modificación.

▶ Aunque mayormente el desarrollo de *ZEsarUX* lo he realizado yo, agradezco enormemente a mucha gente que han contribuido en mayor o menor medida, a *ZEsarUX*, y que se pueden consultar en el archivo *ACKNOWLEDGEMENTS* (agradecimientos).



Web del proyecto
https://github.com/chernandezba/zesarux

Link de descarga de últimas versiones
https://github.com/chernandezba/zesarux/releases

CÓMO SE HIZO...

Por: IADVD / Furillo Productions



La verdad, no sé por dónde empezar esta historia... pero vamos allá. Nuestro pequeño grupo llamado “Furillo Productions”, formado por *Molomazo* en la parte gráfica / artística y un servidor (*IADVD*) en el código y música, hace juegos para el sistema ochentero ZX Spectrum desde hace unos pocos años. Somos unos recién llegados.

> Es puro *hobby*, no tenemos otra intención que pasarlo bien, y devolver un poco de lo que nos dio el Spectrum cuando éramos niños, ahora que ya somos *viejunos*.

Todo empezó hace un par de años cuando me decidí a resucitar mi Spectrum 48K y ver como estaba el mundillo del Spectrum, ahora sé que le llaman “la escena”. Lo cierto es que no esperaba encontrar casi nada, quizá algún foro con información técnica. Pues, todo lo contrario. Fue impactante ver la cantidad de juegos que todavía se sacan al año para este sistema. Así que pensé “¿porqué no?” y me puse a ello.

Al poco tiempo engañé a *Molomazo* para que formáramos un tándem de lo que ahora se conoce por Furillo Productions. Empezamos haciendo juegos para Spectrum 48K, con un *framework* o motor para hacer juegos que muchos conoceréis llamado MK1, de los míticos The Mojon Twins. Conocido también por su otro nombre, *la churrera*, dada su facilidad para hacer juegos como quien hace churros. Era su característica de ser un entorno de trabajo en lenguaje C con posibilidad de incrustar ensamblador lo que me convenció de su practicidad.

Al principio me centré en la creación de un joystick Android inalámbrico para usar con *Spectranet*, un periférico que básicamente es un interfaz Ethernet para el Spectrum, creado por Dylan Smith, y que ha sido recientemente remozado por Ben Versteeg (de *Byte Delight*, un auténtico artesano del *hardware spectrumero*).

Básicamente el programa que creé hace que tu teléfono o *tablet* Android se convierta en un *joystick* virtual que se conecta al Spectrum a través de *Spectranet*, y si el juego tiene la opción de jugar con el *joystick* Android virtual, puedes usarlo y jugar cómodamente desde el sofá.

Esto para los juegos de plataformas más canónicos de los *Mojon Twins* era perfecto, porque son plataformeros con los movimientos usuales, arriba, abajo, izquierda, derecha y disparo, y por tanto controlables con un *joystick* sin necesidad de tener el teclado a mano.

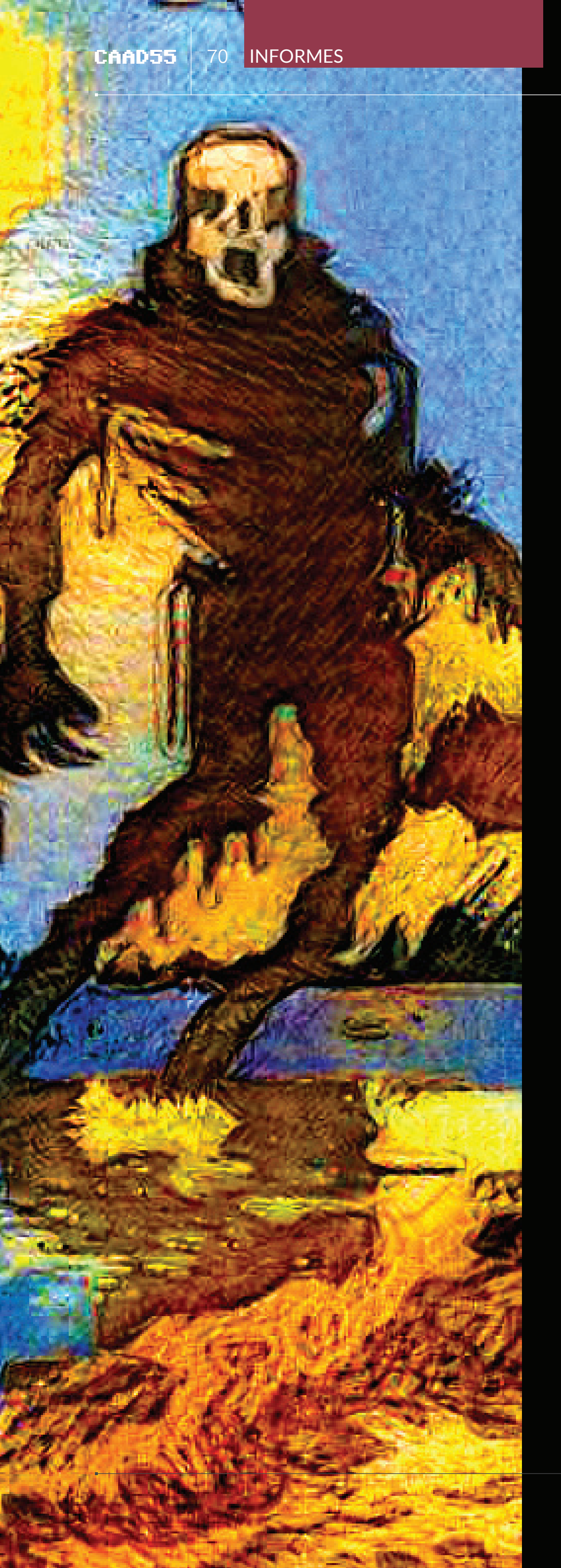
Como los *Mojon Twins* tienen a bien compartir en abierto la mayoría de sus juegos clásicos, poco a poco me familiaricé con la estructura del entorno C y me di cuenta que era fácilmente especializable. Para alguien que quiere hacer un juego usando el motor que viene incorporado es perfecto; pero también lo es para aquellos que se manejen en lenguaje C y conozcan el código ensamblador del Z80, porque puedes retirar aquellas partes del entorno que no vas a usar y meter las tuyas propias. Es como tener un coche, y quitar el motor para poner el tuyo, pero quedarte con el resto de las prestaciones. Es decir, puedes decidir qué funciones te interesan y cuales no para crear tu juego especial.



Poco a poco, ya como *Furillo Productions*, *Molomazo* y un servidor empezamos a experimentar con el MK1, con mayor o menor éxito. Primero empezamos haciendo juegos más clásicos de plataformas, y metiendo extras de nuestra propia factura (mapas en juegos de plataformas en el **Rade Blunner 2**, puzles musicales en el **Birdy Cantabile**) y después empezamos a hacer cosas más atípicas para ver hasta dónde podíamos retorcer el MK1 (estrategia como el **Federation Z**, o *scroll* a la celda como el **Flappy Clive**).

Y entre medias empecé a interesarme por hasta qué punto era posible desarrollar una aventura gráfica-conversacional en el Spectrum 48K.

De ahí salió el personaje de *Moon* del cual publicamos dos aventuras semi gráficas, de buscar objetos y usarlos, de



hablar con otros personajes y conseguir la información que necesitan, todo ello para conseguir el objetivo final del juego. Estos fueron **Moon's Fandom Festival** y **Moon and the Pirates**. El personaje de *Moon* es para todos los públicos: bueno e inocente, valiente, amable y con ganas de aventuras.

Cerramos esta etapa de 48K presentándonos a la competición *Yandex* del 2020 con **Enigmatik**, que es el juego más experimental que hemos creado hasta ahora. Una especie de **Deus Ex Machina** basado en leyendas urbanas y que mide tu C.I., con muchos minijuegos complejos.

Si habéis tenido la ocasión de verlo, es una rareza total, he de admitir que bastante gamberro y de lo último que pensarías enviar a un concurso del prestigio de *Yandex*.

Curiosamente, pese a que poca gente se atrevió a finalizarlo, fue el más descargado de nuestros juegos, además partiendo de ser el último que ha sido publicado y por tanto el que lleva menos tiempo disponible. En su defensa he de decir que es el más complejo técnica y visualmente, en efectos y uso de estructuras de *buffer* interno que hasta el momento éramos capaces de sacar adelante.

Así acabamos diciembre de 2020, como muchos sabéis un año que fue bueno para el desarrollo de juegos del Spectrum

y malísimo en el plano humano, en medio de una pandemia global que todos estamos todavía soportando. Para aquel entonces ya éramos conscientes de que, si queríamos avanzar un poco más en la creación de juegos, teníamos que dar el salto a 128K. Todos los trucos técnicos que íbamos acumulando no daban más de sí: si queríamos hacer algo que reuniese todas esas nuevas funcionalidades, efectos, etc. necesitábamos un sistema con más memoria donde poder aplicarlos a la vez.

A dar este salto nos convencieron y ayudaron a partes iguales, cada uno en su campo de acción, Javi Ortiz (*El Spectrumero Javi Ortiz* en *Youtube*) y *Greenweb Sevilla* (https://greenwebsevilla.itch.io/), de *Pat Morita Team*, un "maestro *jedi*" avanzado del MK1 y MK2 (evolución del MK1). Por supuesto todo posible gracias a que los *Mojon Twins* (https://www.mojontwins.com/) siempre están ahí manteniendo esa obra de arte que es *La Churrera*.

Por pura suerte, coincidió que hubo a finales de 2020 una actualización del MK1 mejorando sus prestaciones tanto para 48K como para 128K. Así que en diciembre de 2020 se dio el cúmulo perfecto de circunstancias para meternos de lleno en un juego puro 128K. ¿Y qué podíamos crear?

Nuestra intención es siempre no repetir formatos en la medida de lo posible, y si los repetimos siempre que aporten algo más técnicamente al juego o una temática diferenciada del que parte como continuación. Nosotros ya teníamos en mente que queríamos hacer una aventura gráfica o conversacional que sacase todo el jugo posible al Spectrum 128K dentro de nuestras posibilidades. Lo que no teníamos muy claro era la temática.



La solución a este embrollo partió de una casualidad que surgió sobre mayo de 2020. *Molomazo* estaba recuperando soltura en la parte de dibujo de pantallas de carga y me pasó una de ejemplo que había hecho. En ella se veía un monstruo vagando por una especie de poza, todo en cian, amarillos y tonos negros, con un aspecto desolador. Cuando lo vi, como estábamos en plena vorágine de creación del **Federation Z** y demás juegos, lo guardé pensando que en el futuro podríamos retomar la idea.

Cuando acabó la *Yandex* de 2020 en diciembre, fue cuando le planteé a *Molomazo*

el retomar esa imagen y trabajar en una aventura de texto interactiva sobre ella. Le gustó la idea, así que nos pusimos a ello.

Mi propuesta de reto técnico fue adaptar al MK1 el formato de los libros tipo *Elige tu propia aventura* ochenteros.

Esos en los que en una página te dan a elegir una acción, y dependiendo de ella pasas a una u otra página. Para ello el reto era reestructurar el MK1 para poder, mediante un sistema de nodos, navegar por un libro de este tipo.

Además, para hacerlo más interesante, en vez de optar por la solución clásica de un *parser*/reconocedor de texto, en el que el jugador tiene que escribir las acciones, junto con imágenes que acompañan la historia, pero de menos peso/calidad, optamos por algo arriesgado: segmentar el mundo de la historia en zonas en las que una imagen y una música son el tema principal, y añadir una capa de ventanas flotantes en las que aparecerían personajes aquí y allá para darle un poco más de colorido al asunto. Además, habría la opción de buscar cosas y usarlas, y de comer y pelear. En resumidas cuentas, en vez de crear un *parser*/reconocedor de texto



para el MK1 optamos por una opción más visual, de tal forma que no consumiésemos toda la memoria del juego en la creación de un *parser* medio decente.

¡Pero todavía nos faltaba lo más importante! Necesitábamos una historia, un protagonista y un motivo final. Ahí *Molomazo* salió al rescate con un personaje que creó hace más de 10 años. Un antihéroe muy poco convencional, que al principio causa reparos, pero luego se gana el corazón de quien lo conoce.

El incatalogable Peter Parrish. Con su pelo estilo afro y su sonrisa permanente nunca tiene miedo al ridículo más espantoso. Es quizá tan real como cualquiera de nosotros. A veces somos muy gañanes, y otras veces somos los reyes del mambo. ¡Muy bien, pues ese es Peter Parrish!

La suerte es que Peter no viene solo, existen una miríada de personajes y personajillos alrededor de este individuo, lo cual nos permitía construir una historia partiendo de un mundo que visualizábamos ya en nuestras cabezas. Estaba claro: Peter Parrish quería volver a la vida. Y lo hizo, remozado, refrescado y con una gran letra P en su camiseta estilo pecho palomo.

La historia empezó poco a poco a surgir de la cabeza de *Molomazo*, y fue de lo primero que salió adelante: nuestro antihéroe se quiere librar de las tortugas que le regalaron sus sobrinos por su cumpleaños, porque está harto de alimentarlas y lavarlas. Desde luego no es un ejemplo a seguir (y dejamos constancia escrita de que ninguna tortuga sufrió o fue herida durante la creación del juego). No obstante, os adelantamos: Parrish es un antihéroe, y como tal queda redimido al final del juego (afortunadamente, para tranquilidad de nuestra conciencia).



Como toda historia interesante que se precie, esta también tiene un trasfondo real: en Valdebernardo, Madrid (*Bernard Valley* en el distópico 1980 del juego) me contaba *Molomazo* que había precisamente un parque con un lago en el que la gente tenía la inhumana costumbre de abandonar a sus tortugas. Esa idea quedo reconvertida en una misteriosa poza, en la que hay una leyenda y numerosos seres que pululan por ella. En resumidas cuentas, se nos quedó un juego *survival horror* muy casposo, pero con muchos toques cómicos (y cósmicos).

Una vez que tuvimos claras las referencias, empezamos a pensar en los detalles: cómo seria el menú del juego, cómo se encontrarían y usarían las cosas, y cómo

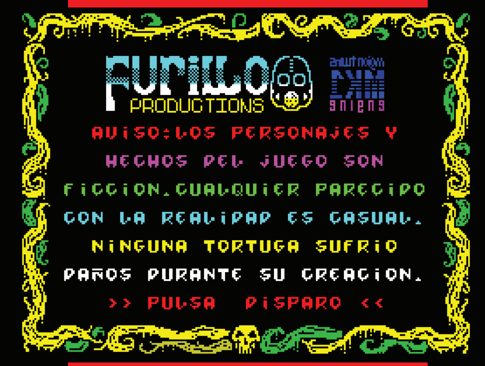
se comerían. Y cómo nos trasladaríamos de un sitio a otro. El objetivo era que fuese fácil de entender sin apenas explicaciones. Y más o menos parece, gracias a los distintos amigos que han ido probándolo, que la cosa no iba al menos desencaminada.

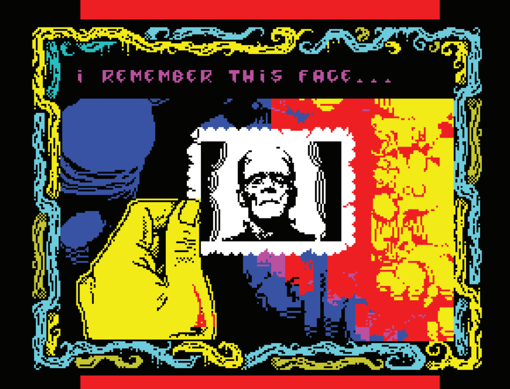
En pocos minutos de juego ya tienes una clara idea de donde estás y adonde vas. No obstante, requieres, como en todo juego de texto clásico, de papel y lápiz si quieres evitar repetir acciones que te llevarán a una muerte segura.

Aparte de presentar un juego tipo aventura de texto interactiva, queríamos aderezarlo un poco más para que la parte gráfica no se quedara corta, así que metimos unas batallas dinámicas que ocurren aleatoriamente o a voluntad (según la etapa del juego en la que te encuentres), en las que tienes que capturar a los monstruos de las distintas razas que viven en la poza; y personajes misteriosos que a veces tienen cosas que necesitas o que requieren que les des cosas para poder avanzar en el juego.

Al final el resultado es una aventura conversacional interactiva por menús, casi a un paso técnico de un *point-and-click*. La ausencia de ratón (existe pero es poco conocido) para el Spectrum hace que los *point-and-click* (en nuestra humilde opinión) no







(1) Combate
(2) Mensaje de aviso
(3) Versión en inglés

tengan mucho sentido en este sistema; sin embargo los menús de acciones resumidas, que facilitan la toma de decisiones rápidas, sí ayudan a que se mantenga la tensión y la continuidad en la historia.

Además de estas cosas, hemos intentado meter detallitos cómicos que ayuden a mantener la atención en el juego. Por ejemplo, el personaje principal encuentra cacotas cuando no hay nada al buscar en un lugar, o se pone contento cuando consigue utilizar un objeto correctamente o consigues no morir al tomar una decisión. Todas esas pequeñas cosas ayudan a que la solución gráfica por zonas no produzca la sensación de que estamos ante algo monótono: siempre está ocurriendo algo, estemos donde estemos.

Mención especial tiene algo que le ha gustado a la mayoría de los jugadores: las notas de sabiduría popular en la versión en castellano del juego; y su equivalente en fotografías de monstruos de películas clásicas en la versión "internacional" en inglés. *Molomazo* hizo un gran esfuerzo por un lado en capturar la esencia de los memes de pared *typical Spanish*, aderezados con textos que muestran la exasperación de Parrish al



encontrarlos; y por otro lado tuvo mucho cuidado a la hora de rendir homenaje a los monstruos clásicos en la versión internacional.

Todavía nos queda muchísimo que aprender de los grafistas *top* de la escena, pero esperamos que el esfuerzo hecho en este juego dé constancia al menos de nuestra evolución como equipo modesto.(*)

Para finalizar, añadimos extras al juego que permitiesen al jugador no tener que acabarlo en el mismo día. En el menú principal siempre está disponible una clave que, si es usada otro día, recupera el estado del último juego (monstruos cazados, mensajes de sabiduría popular o fotos, y último punto salvado interno del juego).

Por otro lado, si estás jugando y mueres definitivamente, al empezar el juego sigues teniendo los monstruos que hayas capturado y los mensajes/fotos que ya hubieses encontrado. Lo importante es que el jugador sienta que avanza en el juego. Y como ciertamente requiere muchísimo tiempo para ser finalizado, dado que puedes morir de gran cantidad de formas distintas, se sentirá motivado por la posibilidad de no tener que empezar desde cero.

Esto es todo lo referente al juego en sí. Aparte, pensamos que ya que era nuestro primer juego en 128K, íbamos a intentar hacer todo lo posible para que la experiencia fuese la mejor para el jugador.



Por ello creamos un programa aparte, también en formato *.tap* con la gramola o *jukebox* del juego. Su pantalla de carga y fondo del menú principal son los del juego principal, pero contiene en su menú todas las canciones del juego con sus títulos, de tal forma que se puede escuchar como si se tratase de un CD de música. Es una música modesta, pistas sencillas en forma de bucle, pero me quedé bastante contento con el resultado y de cómo no interfieren en la historia y se pueden tener de fondo

(*) Más detalles al respecto en la charla en directo de presentación del juego que hicimos con Javi Ortiz en su canal: https://www.youtube.com/watch?v=n0VFuuKIY60

mientras juegas. Tengo que mejorar mucho en el uso del WYZ, nombre del *tracker* que utiliza internamente el MK1, pero me siento conforme con el resultado. Así el jugador se puede descargar gratuitamente no solo dos juegos (castellano e inglés, que tienen versiones gráficas distintas, en uno el tema son memes de pared y en otro los monstruos clásicos), sino además una gramola/*jukebox* extra. Espero que esta propuesta también dé ideas a otros compañeros que publican sus juegos y están buscando cómo poder aportar algo más a sus seguidores.

Aparte de testear según íbamos cerrando zonas del juego, cuando acabamos el desarrollo tuvimos otra etapa de más de un mes de testeos completos. Os he de reconocer que cuando llego a esta etapa no me divierto nada.

He jugado cada opción del juego, cada muerte y cada recuperación, hasta la náusea. Una acción que nos ayudó muchísimo fue un *test* a ciegas que hicimos en *Twitter*. Grabé los tres primeros minutos de una partida, sólo el sonido, y le pregunté a los amigos qué tipo de juego pensaban que era el que estaban escuchando. Fue una suerte hacerlo porque pude constatar que la música gustaba, pero que los efectos de seleccionar y moverse por el menú eran reconocidos como los estándar de MK1 128K, y que era necesario crear efectos propios para el juego. También pude constatar que se reconocía que había diferentes zonas en el juego de las que el personaje del jugador entra y sale. Fue una experiencia que recomiendo realizar a los compañeros que estén leyendo esto.(**)

Hay muchísimos más detalles técnicos y de efectos que nos gustaría describir aquí, pero os invitamos a que los veáis jugando. Básicamente porque los dos finales buenos de la historia van a ser una sorpresa mayúscula para los seguidores de nuestros juegos, y no queremos robaros esa sensación al verlos por primera vez.

Os invitamos a que os descarguéis **La coza de la poza**(***) desde nuestro canal de *Itch.io* de forma totalmente gratuita y que nos dejéis algún comentario si tenéis ocasión.

No os preocupéis, Peter Parrish, pese a empezar el juego con una idea retorcida en la cabeza, es un personaje que poco a poco se redime. Como cualquiera de nosotros, comete a veces acciones impensables, detestables, ridículas o cuestionables, pero no carece de empatía... ¡a su modo!

(**) Hilo de *Twitter*: https://twitter.com/FurilloProduct1/status/1394206627960483841
(***) Canal de *Itch.io*: https://furilloproductions.itch.io/the-doom-of-the-pond



LA COZA DE LA POZA

COMENTARISTA: ALEXANDRE (@AlexKidd81) 



Sistema	ZX Spectrum 128K
Autor/es	Furillo Productions (*IADVD & Molomazo*)
Idea personal y personajes:	*Molomazo*
Diseño y gráficos	*Molomazo*
Programación y FX:	*IADVD*
Música:	*IADVD*
Idiomas:	Español e inglés (**The Doom of the Pond**)
Twitter:	@FurilloProduct1
Web:	https://furilloproductions.itch.io/the-doom-of-the-pond

Un antihéroe, una antigua leyenda, un culto de sacerdotisas, horribles monstruos, payasos asesinos, mensajes de sabiduría popular, fotografías antiguas... ¡todo eso y mucho más en la primera aventura conversacional interactiva de Furillo Productions para el ZX Spectrum 128K! ¿Te lo vas a perder?"

Así nos presenta su primera aventura conversacional el equipo de Furillo Productions para el Spectrum 128K. Una descacharrante aventura llena de sorpresas, como podremos descubrir más adelante en este texto.

Para ponernos en situación de los hechos que acontecerán en esta aventura de risas, horrores, muchísimas y muy diferentes formas de morir, el juego nos sitúa en la población de **Bernard Valley** en los años 80. Nuestro protagonista es **Peter Parrish**, un hombre con un pelo afro digno de la época, que se dirige a la poza del pueblo para abandonar a sus dos tortugas, porque ha decidido que ya no quiere alimentarlas más. Sin duda, un tipejo miserable y un antihéroe que se merece todo lo que le va a pasar.

Y podemos estar seguros de que encontrará su merecido muchas veces, pero esto ya lo descubriréis jugando.



El sentido del humor y las referencias a la cultura popular nos acompañarán durante toda la aventura.

La ambientación del juego nos sitúa en una poza, en apariencia normal, que resultará estar llena de peligros, monstruos y secretos.

Cada localización está descrita con todos los detalles necesarios para que nos sintamos de lleno en la estancia. Un detalle que se agradece es que en la primera descripción del lugar ya nos señala cuales son las posibles salidas, haciéndote un esquema mental de qué vas a hacer en el lugar en que te encuentras y hacia dónde vas a dirigirte.

Es un juego donde es muy fácil situarte mentalmente y eso en una aventura de este tipo es casi indispensable.

Hay que mencionar la inclusión de personajes de cultura popular muy fácilmente reconocibles.

Por ejemplo, encontraremos a un tal **Carlos Jesús** haciendo de ***Guardián de la Puerta Mística*** y más personajes que no desvelaremos para que el jugador los descubra por sí mismo.



Gráficos

Gráficamente el juego está muy logrado. Cada lugar cuenta con su pantalla sin que esta se repita y se corresponden todas fielmente con el lugar descrito, incluso añadiendo elementos animados que hacen entrever algunos peligros, como unos ojos brillando en la oscuridad o unas estalactitas en una cueva.

Al ser la interfaz toda gráfica veremos cada objeto recogido en nuestro inventario con un ***sprite*** que nos ayudará a reconocerlo al momento sin siquiera leer nada. Todo encuadrado alrededor de un marco que pone la guinda a un aspecto gráfico que cumple muy bien.



Jugabilidad

En el aspecto de la jugabilidad encontramos una aventura conversacional con algo que un servidor no había visto hasta ahora en un juego de este tipo.

Cuando topemos con un enemigo, cambiaremos a un sencillo sistema de combates en el que usando un solo botón lucharemos con todo tipo de criaturas, incluso las debilitaremos para poder capturarlas al más puro estilo pokémon, lo cual deberemos hacer en algún momento para poder avanzar en el juego.

Esto le da un elemento extra a una aventura en la que las divertidas sorpresas van viniendo una tras otra.



A pesar de ser una aventura, no deberemos escribir nada, todo se maneja en menús de izquierda a derecha tales como Buscar/Coger, Usar/Dar, Comer/Beber, lo que hace que cualquiera que no esté acostumbrado a este tipo de juegos pueda jugar sin ningún tipo de problemas.

En lo referente a la dificultad, estamos ante un juego que no es difícil en el sentido de que te quedes sin saber qué hacer, ya que el mismo juego te mostrará si el objeto que llevas se puede usar en la estancia.

Casi toda la dificultad reside en el combate y la necesidad de capturar monstruos, puesto que tienes una cantidad limitada de energía y la captura va desgastando al protagonista, aunque puedes ir encontrando comida o bebida durante la partida para reponer fuerzas.

Sonido

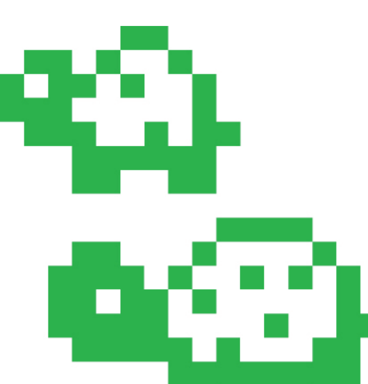
El apartado sonoro es de elogiar. Si bien este tipo de juego no suele tener siquiera música, aquí nos acompaña un hilo musical que suena muy bien y no se hace pesado.



También hay sonidos FX para los combates, con lo cual el juego contiene todo lo que necesita y es más que suficiente.

Valoración

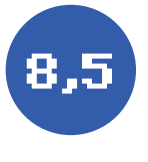
En general, es una aventura divertidísima, llena de chistes, personajes locos, localizaciones que os harán reír, muchas y variadas muertes, muy fácil de jugar y que seguro hará pasar un buen rato a quien lo pruebe.





LA COZA DE LA POZA
ZX SPECTRUM 128K

Ambientación	9
Jugabilidad	8
Gráficos	8
Guión	8
Dificultad	8
Sonido	9




The Secret Code
MYSTERY
CITY



MYSTERY CITY

COMENTARISTA: RICARDO OYÓN (@PlomoTormenta)





Versión comentada:	MSX2
Sistemas	MSX2, Spectrum Next, (solo texto en Commodore 64 , MSX y ZX Spectrum)
Autor/es	Rogério Biondi
Sistema de autoría:	**DAAD**
Lanzamiento:	30 de mayo de 2020 (original) 11 de junio de 2021 (v. 1.1.4)
Precio:	Gratuito (Se aceptan donaciones)
Idiomas:	Español, inglés y portugués
Twitter:	@rogerio_biondi
Web:	https://rbiondi.itch.io/mystery-city

«Perdido en la ciudad misteriosa»

Mystery City es una aventura para MSX, MSX2 y Next, obra de Rogério Biondi. El juego nos pone en la piel de un detective que debe resolver un crimen en un atmosférico escenario de cine negro, un entorno en principio atrayente y, a mi modo de ver, muy apropiado para una aventura de texto. Se presenta además en una edición física que es un auténtico lujo, como podéis ver en las fotos que acompañan a este análisis.

Es encomiable que este título, originalmente creado en portugués, haya sido traducido al español, y hay que agradecer ese trabajo a Federico Jerez.

Hacerlo funcionar en un MSX2 real no sé lo que supone. Hacerlo funcionar en emulador fue toda una odisea para mí, me costó lo mío, ya que no es fácil ni intuitivo, ni las instrucciones son 100% claras. O igual es que yo soy un poco torpe.

Por fortuna, el autor añadió la posibilidad de jugar el juego emulado para navegador, de modo que solo hay que clicar en el enlace y jugar. ¡Gracias! Nunca dejaré de recomendar esta opción, que el retro está muy bien, pero ya



La edición física es un auténtico lujo.

estamos en el siglo XXI y todo lo que sea hacer los juegos más accesibles para el jugador es bienvenido.

Nada más ejecutamos el juego nos daremos cuenta de que la narrativa de **Mystery City** transmite esas sensaciones, ambientes y personajes tan clásicos y reconocibles del género negro que en seguida nos ayudarán a meternos en su mundo.

Mystery City nos presenta una ciudad de mapeado extenso, abierta a la exploración desde el primer minuto (salvo algunos lugares muy concretos, por motivos obvios), y poblada por diversos personajes. Y una misión: como detectives, deberemos resolver un crimen.

Las imágenes que ilustran cada localidad son fotos en blanco y negro que cumplen perfectamente con la ambientación que se busca, si bien en algunos casos pueden incurrir en cierto embarullamiento de *pixels*, algo habitual en digitalizaciones en baja resolución para una máquina de 8 bits...

El motor empleado es el **DAAD**, y en el caso que jugué yo, su versión para MSX2. Funciona de una manera poco habitual y tiene cosas a las que hay que acostumbrarse. Por ejemplo: no se examina con **EX**, sino con **X**. Además de examinar objetos puedes examinar la localidad: se hace con **L** y te da varias pistas extras que no aparecen en la descripción inicial, además de la lista de objetos presentes y las salidas. No funcionan algunos comandos clásicos como **COGER TODO** o **DEJAR TODO**. Tampoco admite fórmulas como **PONER ABRIGO Y SOMBRERO**, en este caso solo te pondrás el abrigo.

Pero lo que más me llamó la atención de su peculiar sistema de control fueron los diálogos. Me gusta que no se conforma con el clásico **HABLAR [personaje]** que acciona diálogos automáticos sobre los que el jugador no tiene control. Ni tampoco recurre al no menos clásico **DECIR [personaje] "HOLA"** de las aventuras de AD.

En lugar de eso utiliza un sistema original, híbrido, según el cual puedes usar el **HABLAR** para accionar esos primeros diálogos automáticos con los personajes, pero luego puedes tomar la iniciativa con **PREGUNTAR** tal, **RESPONDER** cual...

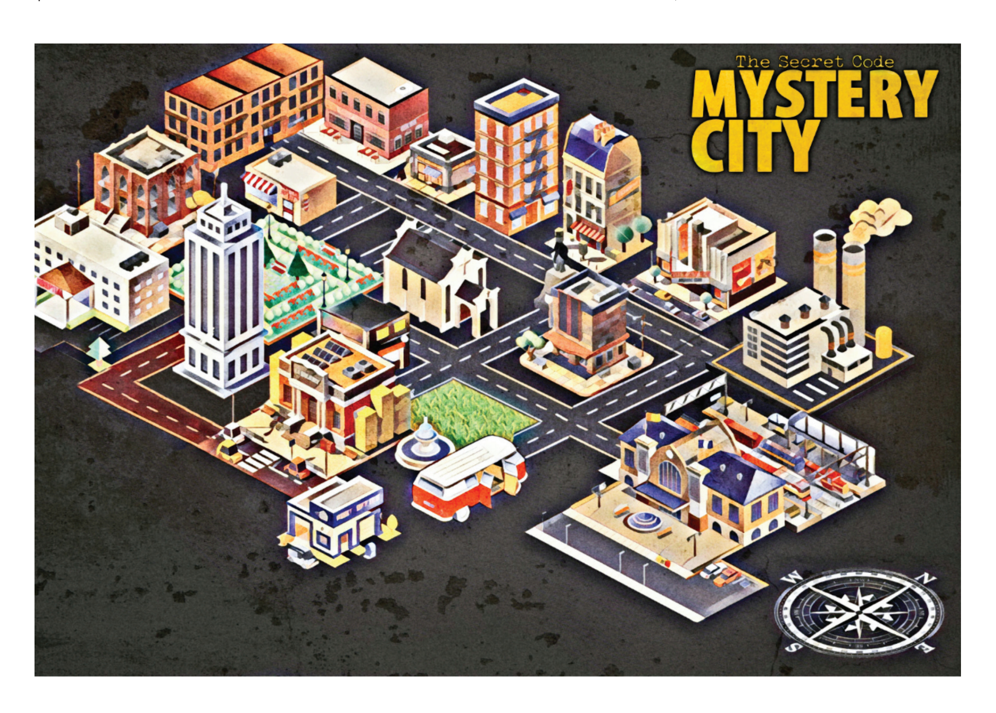
Y además de eso, puedes observar la reacción de la gente para deducir si dicen la verdad o mienten. Todo un detalle que merece ser apreciado, cuando muchas de las aventuras actuales no tienen personajes o los que tienen son muy poco «interactuables», me encanta que algunos creadores se arriesguen a meterse en estos líos explorando nuevos sistemas de juego.

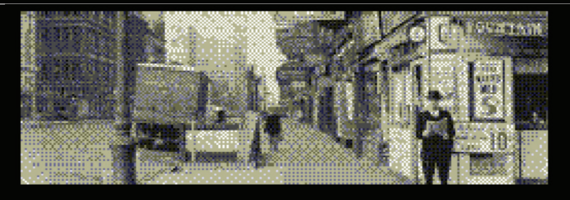
Lamentablemente, hasta donde yo he visto, esto se queda en la teoría, ya que los personajes dan muy pocas respuestas, lo cual quizá es algo normal en una máquina de 8 bits. Pero ¿por qué nos limitamos a nosotros mismos haciendo aventuras para máquinas de hace 30 años? Ahí dejo el tema para debate.

Creo que se trata de un juego que causa una muy buena primera impresión. Pero, por desgracia, tras unas horas deambulando por la ciudad misteriosa, y conforme me adentro en sus mecánicas de juego, esa impresión se va desmoronando.

El problema, desde mi punto de vista, es que falla en varios frentes: inconsistencias, falta de sinónimos, no da respuestas a muchas cosas, puzles demasiado difíciles o poco lógicos...

Ejemplos de falta de sinónimos: en la primera localidad encuentro un «ABRIGO». Y cuando lo examino, la descripción me dice que es una «GABARDINA». Pero si intento interactuar con la «GABARDINA» no me entiende, solo entiende «ABRIGO».





En otra localidad encuentro un timbre junto a una puerta. Y el juego entiende **PULSAR TIMBRE** pero no **LLAMAR TIMBRE**.

Faltan muchas respuestas al examinar cosas. Y no hablo de cosas triviales, sino de elementos claves, objetos y pistas importantes para la investigación, que al examinarlos darán como respuesta: «Nada interesante por aquí», o «Es solo un [sustantivo]»...

Hay momentos en los que un personaje te hace una pregunta y, si le das la respuesta equivocada, el *parser* te devuelve el mensaje de error genérico: «No puedo hacer eso» en lugar de una respuesta apropiada de tu interlocutor, como por ejemplo: «—Esa no es la respuesta correcta, Tommy». ¿Esto es un *bug* o el juego está diseñado así?

La lista de salidas te muestra **NORTE**, **SUR**, **ESTE** y **OESTE**, pero no indica si puedes **ENTRAR** o **SALIR**.

Los textos descriptivos utilizan el verbo en pasado, algo poco común dentro del género aventurero, pero que entiendo que se hace para recrear una determinada atmósfera de cine negro, como una voz en *off* narrando una historia que ya ocurrió. Eso está bien. El problema es que de vez en cuando se cuela un verbo en presente, creando un efecto extraño e inconsistente.

Más detalles: hay un objeto que se llama «humo de tabaco» y que puedes comprar y cogerlo y llevarlo en tu inventario... En realidad no es «humo», como habréis podido imaginar. Es tabaco de fumar.

Faltan los signos de apertura de interrogación (¿) y exclamación (¡). Aunque esto puede ser debido a que la fuente de texto que se usó en el juego, no los tiene. Realmente no sé si es esa la razón, pero es algo que hay que señalar en cualquier caso.

Tiene un inventario con capacidad limitada que te obliga a estar soltando cosas todo el tiempo y luego recordar dónde las dejaste.

Y, si te montas en el tren que hay en la estación... ¡el juego se acaba! Sin previo aviso, sin confirmar, sin oportunidad de dar vuelta atrás. Ni siquiera te da una pista cuando lo examinas. Solo te queda descubrirlo por las malas... ¡así que no subáis al tren!

La suma de todos estos pequeños y grandes problemas me dejó la impresión de un proyecto que empezó con buen pie, buenas ideas y buenas intenciones, pero que se llevó a cabo con prisas y sin cuidar los

detalles. Y, sin duda, un proyecto al que le faltó testeo.

Pero aún no he mencionado el que creo que es el mayor problema de **Mystery City** y la razón por la que no terminé el juego. En un momento dado me vi tan atascado que acabé pidiendo ayuda a alguien relacionado con el desarrollo del juego. Y resultó que tenía que hacer «algo» totalmente arbitrario para lo que el juego no me da ninguna pista. Algo que quizá algún jugador lo saque de casualidad, a base de ensayo y error, no lo sé, pero sospecho que la mayoría de los jugadores no lo sacarán en la vida.



Y el caso es que después de eso avancé un trecho más. Y me volví a atascar. Y una vez más resultó que el puzle al que me enfrentaba tenía una lógica cuando menos difícil de entender, por decirlo de algún modo. Intenté cumplir con mi deber de jugar la aventura antes de juzgarla, pero después de encontrarme con dos atascos de lógica bastante difusa se me quitaron las ganas de volver a tropezarme en otro de esos puzles de «adivina lo que se le ocurrió al autor», así que decidí que ya había visto suficiente para escribir esta reseña. No, no me terminé el juego. Y realmente me gustaría saber si existe alguien que haya podido terminarlo sin ayuda.

Es una pena, porque es una aventura con mucho potencial. Desde la ambientación, la presentación de la edición física, la traducción a tres idiomas... incluso hay algún puzle bueno que llamó mi atención. Hay un esfuerzo indudable detrás. Pero me transmite una sensación general de aventura tosca, limitada en las respuestas, difícil o sin lógica.

Me sabe mal hacerle una crítica así, porque sé el trabajo que lleva hacer un juego como este. Y porque entiendo que, para el autor, es como un hijo. Pero es que tampoco puedo hacer la vista gorda ante los problemas que me he encontrado y que me han llevado hasta el punto de abandonarla sin terminar. En todo caso, la alternativa a una mala crítica es no escribir nada. Pero Juanjo me paga por escribir, así que aquí estamos. En cualquier caso, nunca está de más aclarar que esta es solo mi opinión personal y que no tenéis por qué compartirla. Si el juego llama vuestra atención, lo mejor que podéis hacer es darle una oportunidad y formar vuestra propia opinión.

MYSTERY CITY

MSX2, Spectrum Next, (solo texto en Commodore 64 , MSX y ZX Spectrum)

Ambientación	8
Jugabilidad	4
Gráficos	8
Guión	6
Dificultad	4
Sonido	4





MAZMORRAS DE ANTUR

COMENTARISTA: MATHBRUSH (@MathBrush) 

Traducido por Juanjo Muñoz



Sistema	Navegador (HTML5)
Autor/es	Ricardo Oyón
Sistema de autoría:	**Adventuron**
Año:	Abril de 2021 (v. 1.0.4)
Precio:	Gratuito (Se aceptan donaciones)
Idiomas:	Español e inglés (**Dungeons of Antur**)
Twitter:	@PlomoTormenta
Web:	https://ricardo73.itch.io/mazmorras-de-antur

Este juego es bastante divertido, aunque creo que podría ofrecer más pistas o sutiles sugerencias ante acciones equivocadas.

Está realizado utilizando modelos preexistentes en 3D de elementos típicos de juegos de rol, tales como cofres, duendes, esqueletos y arañas, formando imágenes de fondo estáticas.

El juego, realizado con ***Adventuron***, es como una pequeña mazmorra de la primera edición de **AD&D**, jugando como guerrero, donde puedes encontrar botín aleatorio. Exploras diferentes áreas, encuentras trampas ocultas, etc.

Me pareció que este juego era demasiado difícil para mí, pero descubrí que observar cuidadosamente todos los elementos y examinar las cosas ayuda bastante.

El juego sugiere que hay soluciones sin violencia para algunos encuentros, pero luché en la mayoría de ellos, incluido el hombre lobo, donde tuve que reiniciar el juego varias veces hasta que encontré tanto el casco como la armadura.

Por lo visto, no pude encontrar una habitación secreta (probablemente la que se insinúa en una nota), pero por lo demás me fue bien.

BIFURCACIÓN
Salidas: Norte Sur Este Oeste Entrar Salir
Mazmorras de Antur
Nombre de la localidad
Vida jugador
Vida enemigo
Descripción
Comandos
Salidas
Defensa
Ataque
Arma
Mapa
Brújula
Estás en un cruce de caminos, apenas iluminado por una ANTORCHA en la pared.
Puedes ver: una araña gigante.
La enorme araña guarda su telaraña en mitad del umbral, bloqueando el paso.
>ATACAR

Me habría sentido un poco menos frustrado si el juego hubiera dado alguna indicación más cuando estaba haciendo las cosas de manera incorrecta.

Aparte de eso, muy divertido si te gustan los módulos de fantasía de los juegos de rol de tablero.



Y por otro lado también dispone de un sinfín de efectos especiales a modo de golpes estridentes, divertidos, logrados y muy "retro", como corresponde al juego.



Nota del traductor:
Este juego resultó ganador en el **Concurso de Iniciación a las Aventuras de Texto (TALPES)** en su edición de 2021.

MAZMORRAS DE ANTUR
HTML

Ambientación	8
Jugabilidad	7
Gráficos	6
Guión	5
Dificultad	7
Sonido	6





BILLY MASTERS WAS RIGHT

COMENTARISTA: DARDO



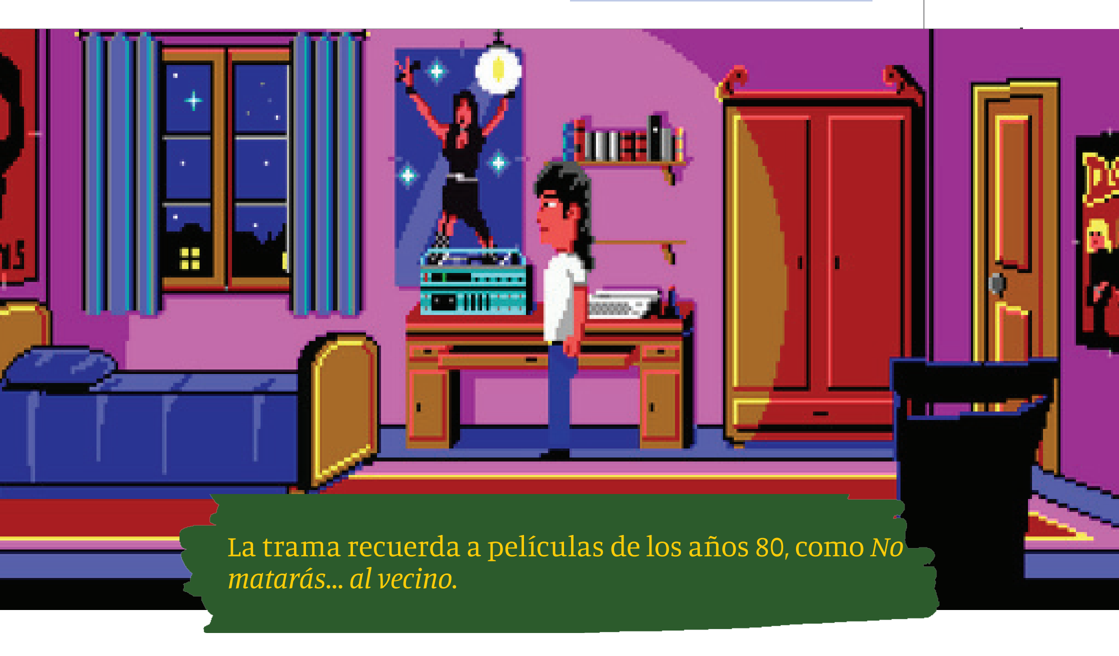
Versiones:	Windows, Linux
Versión comentada:	Windows
Autor:	Postmodern Adventures
Sistema Autoría:	**AGS**
Lanzamiento:	6 de julio de 2020 (última revisión 30 de septiembre de 2021)
Precio:	Gratuito
Idiomas:	Español, inglés, alemán, italiano y húngaro.
Twitter:	@postmodernadv
Web:	https://postmodernadventures.itch.io/ billy

Breve aventura gráfica *point-and-click* para Windows creada con el motor **AGS** (***Adventure Game Studio***: https://www.adventuregamestudio.co.uk/) y que nos tendrá ocupados aproximadamente una horita, pero de la que se agradecería una segunda parte y hasta una tercera entrega.

En el 2020 tuvo varias nominaciones en los *AGS Awards*, ganando en tres categorías, Mejor Personaje, Mejor Juego Breve y Mejores Puzles. Su sola inclusión en el amplio mundillo del **AGS** lo dice todo.

El título castellano sería **Billy Masters tenía razón** pero imagino que con el nombre inglés tiene más tirada. Cuando salió en 2020 ya venía en inglés y castellano, por lo que se agradece que se piense en nosotros (pocas ya salen en castellano), pero imagino que si el autor es de Barcelona la crearía primero en su idioma. Posteriormente se ha traducido al alemán y al italiano y no dudo de que saldrá en otros idiomas después de la gran acogida que ha tenido, por lo que he leído en Internet.

Otro gran aliciente es que su descarga es gratuita y rápida (16 MB) y también las de sus otras dos aventuras, **Dead Dimension** y **Urban Witch Story**.



La trama recuerda a películas de los años 80, como *No matarás... al vecino.*

Postmodern Adventures es un autor que lo hace todo, José María Meléndez. Él tiene la idea, hace el guión, es el grafista y programa el juego. Solo cuenta con la ayuda del músico, de los traductores de cada idioma y de 7 u 8 *betatesters* que lo prueban. Una gran tarea que los aficionados al género debemos felicitar.

Ambientación

La época es la actual y tomamos el papel de un joven de 16 años que se llama Billy Masters. Está en su casa castigado ya que ha tenido algunos problemas. En primer lugar se le acusa de consumo y distribución de drogas y también de denunciar a su profesor por pedófilo. Evidentemente nadie le cree aunque puede tener razón. A todo eso, descubre que unos psicópatas están en la casa de al lado y tanto si avisa a su padre como al *sheriff* siguen sin creerlo. Por tanto deberá hacer algo él solo si quiere evitar la muerte de los vecinos.

Lo que más me ha gustado es que la ambientación y los gráficos me han llevado en el tiempo de vuelta a mi querido Amiga y a los tiempos de **Maniac Mansion** o de **Zak McKracken**. Estoy convencido de que el autor ha querido hacer un homenaje a estas viejas aventuras como lo demuestran claramente sus gráficos al «estilo píxel», pero también ha querido recordar al cine con claras reminiscencias de guión a películas como *Disturbia* (2007) o *The 'Burbs* (1989), traducida aquí como *No matarás... al vecino.*

Lo que más me ha gustado es que la ambientación y los gráficos me han llevado en el tiempo de vuelta a mi querido Amiga y a los tiempos de **Maniac Mansion** o de **Zak McKracken**.

Gráficos

Para mí es uno de los puntos fuertes del juego por lo que comentábamos de que parece una aventura de las clásicas, ya que mantiene ese «estilo pixelado» y la paleta de colores de aquella época.

Cuando decimos que es una aventura «corta» no solo nos referimos a su duración sino que también a las localidades: dispone de solamente ocho. La mayoría son a pantalla completa pero hay varias como la calle o el salón de la casa del protagonista que tienen un *scroll* a los lados que les da más amplitud.

La pantalla se compone de tres elementos. El principal, que casi ocupa todo el espacio y donde se desarrolla la aventura, está en la parte superior. En la inferior tenemos la barra del inventario y el botón del menú. En el espacio central, también pequeño y en negro cuando no lo necesitamos, es donde aparecen las preguntas de las conversaciones, aunque luego las respuestas aparecen en la pantalla del juego.

En definitiva, y sobre todo el estilo gráfico, pero también la superposición de textos, el montaje de la interfaz y la aparición del inventario, nos están recordando viejos tiempos y llevándonos a una cierta nostalgia, pero siempre en el buen sentido.





Jugabilidad

Todo está muy bien conjuntado, sin problemas de *bugs* ni nada parecido. Funciona perfectamente y además está en castellano, así que nos enteramos de todo sin problemas.



Y esto es también importante para poder entender bien el matiz de las conversaciones, porque aquí entramos en otro de sus puntos fuertes: el humor. No solamente está técnicamente bien hecho sino que también es muy divertido. El diálogo entre los personajes (cuando nos toca responder podemos elegir entre varias opciones) es muy divertido.

Usa un lenguaje normal, de la calle, con expresiones de aquí que hacen gracia, por eso la importancia de que lo podamos disfrutar en castellano.

La presentación del inventario, su distribución y su uso entre sí y en el juego es correcto, no da problemas, y está en el lugar exacto para no molestar a la acción.

Un único inconveniente: es muy corta. Un jugador normal se la puede acabar en una hora. Esperemos una segunda parte...

Dificultad

Realmente no hay mucha dificultad. No encontraremos puzles reales con pantallas en las que tengamos que matarnos para hacer alguna acción concreta.

Todo se limita a coger objetos y usarlos donde toca, pero hay una lógica en todo, y gracias a ella se nos hace sencillo poder seguir por orden el progreso del juego. También podemos decir que nunca es totalmente obvio y que las pistas que se nos dan no son totalmente explícitas, así que también tendremos que pensar un poco.

Sonido

También acorde al estilo clásico tenemos un sonido que combina perfectamente con la acción y que no molesta en ningún momento por ser machacón o estridente.

Por un lado hay varias melodías largas que nos acompañan en cada localidad. Son sencillas, variadas y cortas, pero ayudan a meterse en el juego y acompañan muy bien el rato que pasamos jugando.

Por otro lado tenemos algunos efectos de sonido, todo muy retro, de golpes estridentes, por ejemplo cuando abrimos puertas o usamos algún objeto. Son divertidos y muy logrados.

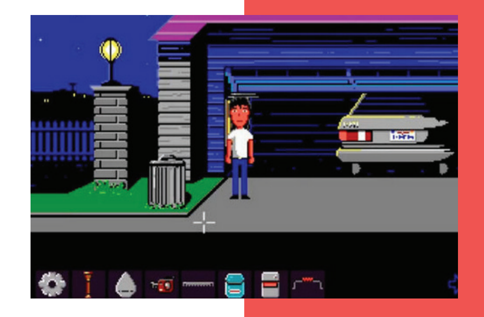




BILLY MASTERS WAS RIGHT
Windows

Ambientación	7
Jugabilidad	7
Gráficos	7
Guión	8
Dificultad	6
Sonido	7







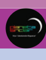




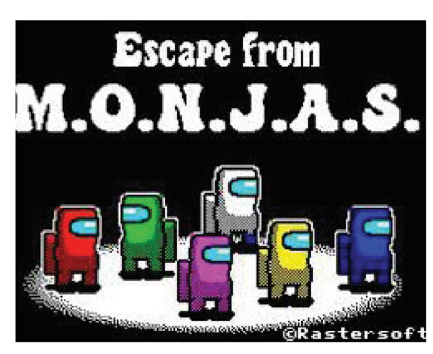


ESCAPE FROM M.O.N.J.A.S.

COMENTARISTA: ANDRÉ LEÃO (@PlanetaSinclair)



Traducido por Juanjo Muñoz



Versión comentada:	ZX Spectrum
Sistemas	ZX Spectrum
Autor/es	Rastersoft
Sistema de autoría:	Ninguno
Lanzamiento:	10 de abril de 2021 (original) 1 de mayo de 2021 (v. 1.6)
Precio:	Gratuito
Idiomas:	Español e inglés.
Contacto:	rastersoft@gmail.com
Web:	https://www.rastersoft.com/programas/monjas.html

Cualquiera que esté familiarizado con **Among Us**, un juego lanzado en 2018 para Android, iOS y PC, no podrá evitar notar las similitudes con el nuevo juego de Rastersoft, **Escape from M.O.N.J.A.S.**, al menos a nivel gráfico.

Tremendamente atractivo, con *sprites* muy grandes y coloridos, llama inmediatamente la atención.

Apenas tiene un defecto, y es una pena que no sea un simple detalle: el juego es demasiado fácil y corto, por lo que se resuelve rápidamente. Hay poco más de una docena de problemas para resolver, y resultan sencillos, ya que se abre un cuadro de diálogo cada vez que interactúas con los otros personajes, lo que limita de inmediato las opciones. Un poco al estilo de un *make your own adventure*, algo que facilita en exceso la tarea del jugador.

Todo transcurre a bordo de una vieja y decrépita base espacial (*Epsylon 9*), que se cae a trozos y carece de cualquier fuente de entretenimiento para nuestro personaje, el rosa, o "Ros", como prefieras (la elección del nombre es obvia).

Como compañeros en la base tenemos un comandante que siempre está ocupado, un cocinero, un borracho y un psicópata. Y todo comienza con el psicópata provocando a nuestro

Escape from M.O.N.J.A.S.

sinclair ZX Spectrum

Si prestáis atención podréis encontrar sutiles referencias al famoso juego AMONG US.

personaje, robando y borrando el diario que contenía sus aventuras y que le permitía abstraerse de la dura vida en la base. También encontraremos a un alienígena que juega un papel fundamental en la historia, y a un visitante inesperado, cuyas peticiones debemos satisfacer si queremos escapar de nuestros poco interesantes compañeros.

El objetivo es tan solo uno: conseguir largarse de la base haciendo espacio habitable en la nave del inesperado visitante. Pero éste tiene hambre, y antes de decidir si quiere nuestra compañía, tiene que comer. Por tanto, conseguir algo comestible para ese ser es nuestro primer paso. Luego tenemos que dejar funcional la nave, ya que no está operativa. El alienígena entrará en escena y nos ayudará un poco.

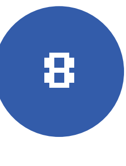
La base es bastante pequeña, al igual que el número de elementos con los que podemos interactuar, por lo que es relativamente fácil encontrar la solución a los bloqueos. En un caso, tendremos que montar una maniobra de distracción, única forma de poder "cocinar" la comida. Sin embargo, incluso este bloqueo es obvio, y con un poco de concentración se puede resolver.

Si la aventura fuera un poco más grande, con más problemas (ni siquiera tendrían que ser más difíciles), ciertamente podría ser calificado como Mega Juego. Se queda con el "casi", pero quien lo juegue tendrá la diversión asegurada durante un buen par de horas. Así que déjate atrapar por estos simpáticos y joviales personajes, sobre todo por nuestro favorito: Verd.

ESCAPE FROM M.O.N.J.A.S.

ZX Spectrum

Ambientación	9
Jugabilidad	8
Gráficos	9
Guión	9
Dificultad	7
Sonido	4



SOLUCIÓN | BILLY MASTERS WAS RIGHT | POSTMODERN ADVENTURES

AUTOR: DARDO





BILLY

¡Castigado!

Billy Masters, un joven de 16 años, está castigado en su habitación y escucha la radio, que informa sobre unos asesinos que persigue el FBI.

Nos llama nuestra madre, Helen, nos levantamos y lo miramos todo para coger algunos objetos: de la estantería una cámara de vídeo, del armario una púa de guitarra y del cajón central de la mesa, un catalejo.



Salimos por la derecha para bajar al salón y nuestro padre, Peter, nos recrimina nuestro comportamiento.

Por lo visto estamos castigados por algo que ha pasado en la escuela y con el *sheriff*. Nos pide que tiremos la basura y contestamos «¿Por qué no la tiras tú?»

Volvemos a hablarle e intentamos entrar por la puerta del fondo a la izquierda, pero papá no nos deja. Miramos el diploma y la planta y por la izquierda entramos en la cocina, donde Helen nos vuelve a reprender.



Abrimos la nevera y cogemos el muslo de pollo. Lo miramos todo, en especial el fregadero. Del cubo de basura de la izquierda cogemos la bolsa de basura. Volvemos al salón y pasamos varias veces por delante de Peter para fastidiarle y que nos reprenda de nuevo. Por la derecha salimos al exterior, pero antes cogemos el mando a distancia del garaje de la mesita bajo el espejo.



Los asesinos de ancianos



Una vez fuera miramos el cartel del perro de la derecha y el buzón de la izquierda, de donde cogemos un paquete postal.



Seguimos a la izquierda y vemos una furgoneta que identificamos como la de los asesinos. Rápido volvemos a casa y en el salón se lo explicamos a Peter que no nos cree y además ya nos enteramos del porqué estamos castigados: creen que consumimos y traficamos con marihuana y además hemos acusado a nuestro profesor, el Sr. Brockman, de pedófilo.

Evidentemente, Peter no cree que seamos inocentes, pero le exponemos nuestras razones. Usamos el teléfono y llamamos al *sheriff* Silverster, que nos cuelga. Dejamos el teléfono, salimos a la calle, vamos a la derecha y miramos al perro, Arnold.

Le damos el muslo de pollo y así conseguimos cogerle el muñeco del «Capitán Thunderball». Ahora miramos todos los objetos de nuestro inventario: del paquete postal conseguimos una hoja de sierra «Mega Blade 3000 TM» y del muñeco, una pila.

Usamos la púa en el mando a distancia para abrirlo y le ponemos la pila. Vamos a la izquierda y vemos que la furgoneta ya no está.

Seguimos a la siguiente casa, la de nuestros vecinos, unos ancianos llamados Loomis, y llamamos, pero nadie responde aunque las luces sí que se encienden un momento.

Volvemos a la derecha y tiramos la bolsa de basura al contenedor, con lo que conseguimos una cajita de hilo dental.

En casa de los Loomis

Usamos el mando a distancia en la puerta del garaje y de la caja de herramientas conseguimos un mango de sierra, que en el inventario unimos a la hoja.





Vamos a la izquierda, a la casa de los vecinos, pero antes de entrar nos metemos por el lateral para entrar en un callejón.

Usamos la sierra en el candado de la trampilla y al intentar abrirla nos llama desde la calle otro vecino, el Sr. Guilligan, al que vamos a ver para que nos vuelva a pegar otra bronca.



Al acabar volvemos al callejón lateral, abrimos la trampilla y bajamos al sótano.

Volvemos a mirarlo todo porque deberemos coger algunos objetos. En la estantería central cogemos un anzuelo de la maleta y un destornillador de la caja de herramientas.



A la derecha, en los potes del suelo, cogemos uno de salfumán. Del cesto sobre la lavadora cogemos un trapo. Subimos por la puerta al salón de los Loomis y nos encontramos con una anciana viendo la televisión...

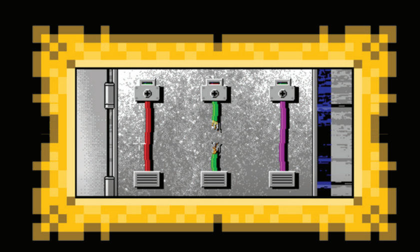


¡Pero no es la Sra. Loomis!

Nos fijamos en la llave colgada y usamos el catalejo en el teléfono. Como está sucio y no vemos nada, en el inventario usamos el salfumán en el catalejo y luego el trapo.

Volvemos a mirar el teléfono con el catalejo y ahora conseguimos un número (el «555-4328») que queda en el inventario.

Retrocedemos al sótano, salimos al callejón y ahora abrimos la caja eléctrica con el destornillador. Veremos unos cables, uno de los cuales está roto, y que deberemos reparar más adelante.



Buscando pruebas

Volvemos a casa y llamamos a nuestro amigo Linus para pedirle un favor. Tras su negativa decimos: «Tenía tu cámara…», «Sobre tu cámara…», «No me la quieres…», «Ya voy…» y «… solo la batería?».

Salimos al exterior, vamos un poco a la derecha, miramos el plato de Arnold y aparece Linus. Hablamos, nos da la batería y se va.

En el inventario combinamos la batería con la cámara. Entramos en casa y volvemos a llamar a Linus.

Decimos: «Gracias por la batería», «…llamar a la policía», «…llamar a los Loomis» y «Te dejo…».



Volvemos a casa de los Loomis, entramos por callejón al sótano y subimos al salón para esperar que Linus llame. Cuando la abuela coge el teléfono, nosotros cogemos la llave colgada. De nuevo en el sótano usamos la llave en la puerta de la derecha y entramos, pero todo está muy oscuro y no podemos hacer nada. Regresamos a casa y pasamos a la cocina, donde está Helen. En el inventario combinamos el hilo dental con el anzuelo, lo usamos en el fregadero y conseguimos coger el anillo, pero Helen ya no lo quiere.

Volvemos a salir y vamos al callejón de los Loomis. Miramos la tapa abierta del panel eléctrico y ponemos el anillo en el cable central roto. Bajamos al sótano, entramos por la derecha, encendemos al interruptor para ahora sí tener luz y nos encontramos con el matrimonio Loomis atados.

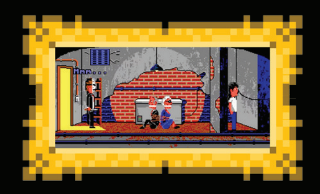


Automáticamente oímos a los asesinos, grabamos a los Loomis y cuando el asesino joven enmascarado baja nos escondemos detrás del muro de la derecha.



Desenlace

Tiramos el salfumán al psicópata y nos vamos a casa. Hablamos con nuestro padre, que no nos cree y aparecen los asesinos.



Ya en animaciones aparece nuestra madre que se carga a la anciana con un cuchillo y luego aparece el *sheriff* que dispara al psicópata joven. Acabamos frente a la comisaría, nuestro padre aclara nuestra situación con el *sheriff* y acaba la aventura con los créditos.



– FIN –

SOLUCIÓN | ESCAPE FROM M.O.N.J.A.S | RASTERSOFT | AUTOR: DARDO





PERMISO PARA ATERRIZAR

Estamos en la Estación Espacial *Epsylon 9* y tomamos el papel del **Capitán Ros**.



Empezamos en el dormitorio, pensando en grandes aventuras lejos de aquí pero **Amarill** ya se ocupa de fastidiarnos. Tras la charla con el **Comandante Azu** salta la alarma del radar. Miramos todas las taquillas con la opción de **MIRAR** y **TAQUILLA**.

La primera es la nuestra y cogemos el diario electrónico. La segunda es de **Roj**, la tercera de **Verd**, la cuarta de **Amarill** y la quinta de **Azu**, pero solo miramos sin coger nada. Vamos abajo, izquierda un poco, abajo y llegamos al radar. Usamos **MIRAR** y **RADAR** y nos avisa de que una nave quiere aterrizar.



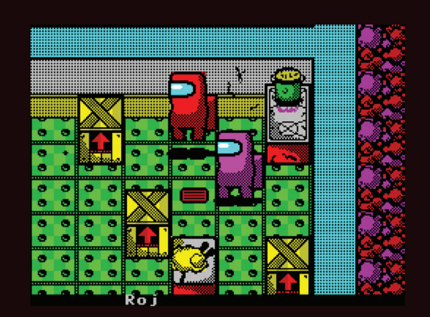
Vamos **ARRIBA**, **IZQUIERDA** en la primera entrada y llegamos junto a **Verd**, al que hablamos de todo. Volvemos al radar y lo apagamos con **USAR** y **RADAR**. Vamos arriba, **DERECHA** y **ARRIBA** e **IZQUIERDA**, junto a **Azu**, y le hablamos de todo. De nuevo volvemos junto al radar, hacemos **USAR, RADAR** y una nave de carga nos pide permiso para aterrizar. Vemos cómo llega y hablamos con el **Capitán Blanc** de todo.





CONSEGUIR COMIDA

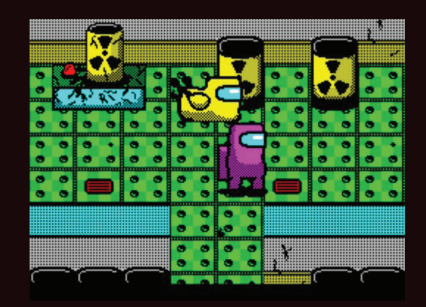
Vamos todo a la **DERECHA**, **ARRIBA**, **DERECHA**, **ABAJO** y todo a la **DERECHA** a la cocina (está en la esquina inferior derecha) y hablamos con **Roj** de todo.







IZQUIERDA, **ARRIBA**, **IZQUIERDA** y **ARRIBA** junto a **Amarill**, al que hablamos del "horno". Vamos al dormitorio y de la taquilla central cogemos el pollo de goma. Regresamos junto a **Amarill** en la zona del reactor y le hablamos de lo nuevo y sobre el "horno", para que se vaya. Usamos el pollo de goma en el reactor y dejamos a **Amarill** medio fusionado con el pollo.



Cogemos a "Amarill Al-Ast", vamos abajo hasta **Blanc** y le damos a "Amarill Al-Ast" para que pueda comer algo.

CRISTAL Y MAPAS

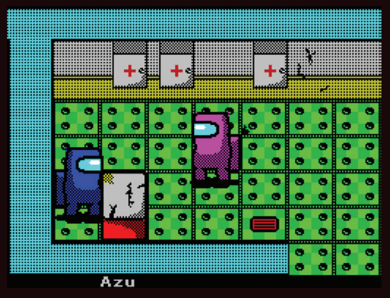
Nos colocamos bajo la nave y vamos bajando hasta el final, saliendo de la estación y llegando junto a un marciano de nombre **Marvin**, minero. Le hablamos de todo y nos regala un detector. Hacemos **USAR** y **DETECTOR** y nos vamos moviendo a la derecha y arriba hasta que el parpadeo de la pantalla sea continuo. Usamos **COGER** y conseguimos un cristal de galena.

Volvemos a la nave, le damos el cristal a **Blanc** y nos dice que hay que limpiarlo. Vamos arriba para hablar con **Verd** de lo nuevo: "He encontrado un montón de botellas…". Vamos a la **DERECHA** y cogemos la planta central. Bajamos al radar y lo miramos. Intentamos conectar nuestro diario pero no podemos (**USAR** y **DIARIO**).

DERECHA a la cocina donde hablamos con **Roj** sobre "si tiene un cable USB". Subimos al dormitorio y de la segunda taquilla de la derecha cogemos el cable USB. Vamos al radar, tecleamos **USAR** y **DIARIO** y así copiamos los mapas a nuestro diario. Vamos a la izquierda hasta **Blanc** y le damos los mapas usando **DAR** y **DIARIO**.

ALCOHOL Y GENERADOR

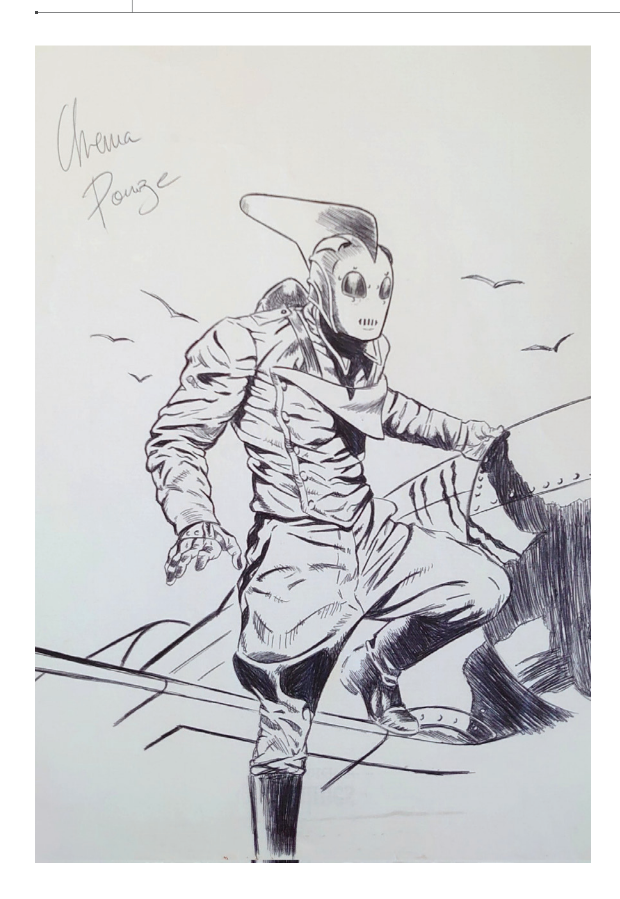
Vamos a la zona central superior, la enfermería de **Azu**, y le hablamos sobre si "tenemos galena" y si "tenemos alcohol", con lo que nos da una botellita de yodo.



Volvemos a ver a **Verd** (en el centro de la izquierda), usamos el yodo en él y vemos como sus piernas cambian de color. Le hablamos sobre "el montón de botellas…" y esperamos a que vuelva. Ahora solo tenemos que seguir el rastro, miramos la rejilla y cogemos la botella. Vamos a dársela a **Blanc** y le hablamos de "Llevarnos con él". Le damos la planta y nos vamos con la nave de **Blanc** hacia nuevas aventuras.





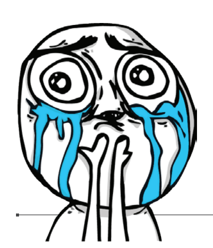


AGRADECIMIENTOS

Portada: Carátula de la aventura de Rogério Biondi **Mystery City**, realizada por Stephen Gilliam sobre una fotografía de David Sutherland (*tdbp*).

Ilustración de *staff*: *Rocketeer*, cedida por Chema Ponze (@Chema_Ponze en Twitter) .

Colaboradores: César Hernández, *IADVD*, Ricardo Oyón, *Dardo*, André Leão, Alexandre, Zack Morrissette, *MathBrush*.







CAAD 55

Abril 2022
Año XXXIV
Tercera
Edad

Publicación aventurera de aparición sorpresiva



Director:
Juan J. Muñoz Falcó

@Juanjoide

Jefe de Diseño:
Carlos Cabezuelo
@cabezuelostudio

Diseño y Maquetación:
Tranqui69
@tranqui69
Belisario
@belisariogames

Contacto:
CAAD
Apartado 319
46080 Valencia

Web:
caad.es

Twitter:
@CAAD_es

Discord:
discord.gg/yfXGR3H6aR

Facebook:
facebook.com/groups/33938974840/

TETRARCHIA

Hasta 81 niveles de dificultad, que definirás en la configuración inicial de la partida.



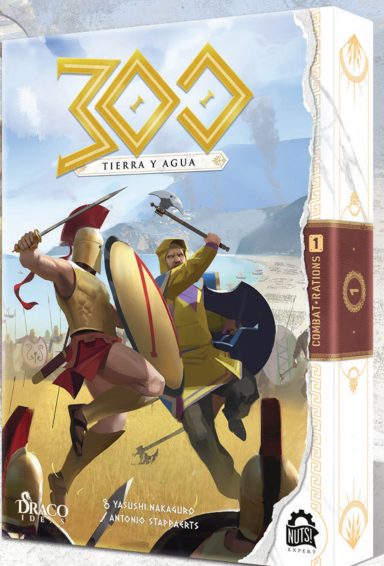
TETRARCHIA *(Tetrarquía o «liderazgo de cuatro» en latín)* es un juego cooperativo en el que 1 a 4 jugadores toman el papel de los 4 Emperadores, luchando contra las revueltas dentro del Imperio y los ejércitos bárbaros que intentan derribarlo. Con reglas sencillas, el motor central conduce a partidas muy diferentes y finales sorprendentes.






1-4 +10 20-40'





En 300: Tierra y Agua tomaremos el mando de los ejércitos y flotas de una de las facciones que lucharon en varias campañas durante las Guerras Médicas entre el 490 a.C. y el 449 a.C. Fueron una serie de conflictos entre el imperio aqueménida de Persia y las polis griegas.



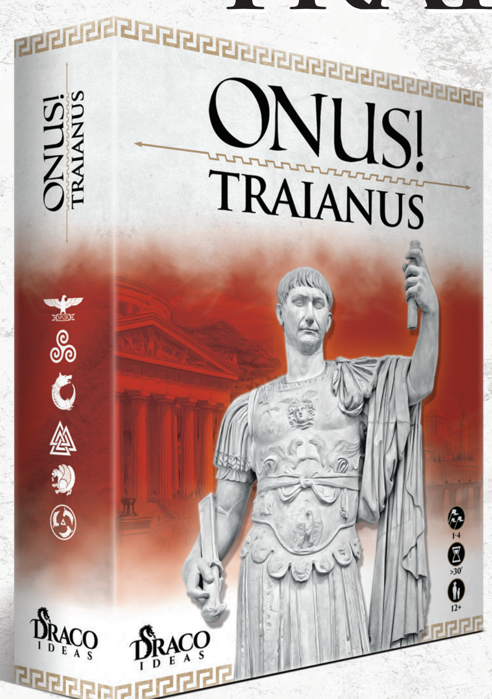



2 +12 30'



ONUS!

TRAIANUS





El Juego de Batallas Históricas

Traianus es un juego de guerra (o *wargame*) de simulación de batallas históricas, parecido a los juegos de miniaturas, donde dos bandos se enfrentan en una batalla de la Edad Antigua. Este juego representa especialmente los ejércitos de las grandes potencias de la época de máximo esplendor del **Imperio Romano,** durante los reinados de los emperadores **Trajano y Adriano,** entre los siglos I y II d.C.

Más información




1-4


+12


>30'



